COMIQUEANDO EXTRA

FREAKSHOW PRESS
ARGENTINA
$ 8.50
MAY - JUN 2008

¿Y SI EN VEZ DE PASTIZALES QUEMAN EJEMPLARES DE OPERACION TOMBERTANK?

WWW.COMIQUEANDO.COM.AR
ISSN 1669-3329

HISTORIETAS EXCLUSIVAS DE

EL BRUNO
ARIEL LOPEZ V.
GUSTAVO SECRETI
MARCOS VERGARA
MAURO MANTELLA
ALETA VIDAL
GUSTAVO LUCERO
DIEGO TRIPODI
MARTIN SANTOS

EL COMIC INVADE LAS PANTALLAS Y AL FRENTE VIENE

IRON MAN

¡MÁS DE 250 FIGURAS ENTRE DC DIRECTS Y MARVEL LEGENDS
Y TODAS LA NOVEDADES EN BLISTER A TU DISPOSICIÓN!

¡VISITÁ NUESTRA WEB CON MÁS DE 2500 PRODUCTOS ONLINE!

DVDS | ACTION FIGURES | ARTBOOKS | MOUSE PADS | COLGANTES PARA CELULARES
FIGURAS DE PVC COLECCIONABLES | LLAVEROS | PELUCHES | POSTERS | MANGAS
REMERAS | MARVEL LEGENDS | DC DIRECTS | STAR WARS | MYTH CLOTH Y MÁS...

NEOTOKYO
ANIME & TOYS STORE

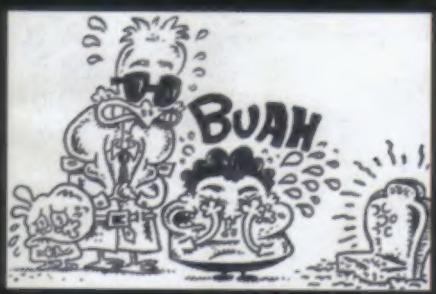
RIO DE JANEIRO 532 | CDAD. DE BUENOS AIRES | (011) 4958-3084
WWW.NEOTOKYOSTORE.COM | INFO@NEOTOKYOSTORE.COM

EL SALON DE LA JUSTICIA

Por Fede Velasco

En momentos como este siento que la sección debería llamarse el salón de la injusticia, porque eso es lo que una siente cuando se pierde a alguien como Dani. No puedo más que estar de acuerdo con estas palabras de Andrés:

En muchos medios habrás leído "Se fue un gran humorista", o "Se fue un gran dibujante". En Comiqueando, decimos "Se fue un gran amigo". Y duele como la reputísima madre que lo parió.



Dani the O
(14/ 09/ 1966 - 29/ 03/ 20008)

COMIQUEANDO

NOTAS

05. IRON MAN A punto de debutar como estrella de un largometraje con actores, el vengador inoxidable de la Marvel trae a sus espaldas tres versiones animadas y varios amagues de pelis que no prosperaron. Martín Fernández Cruz y Fede Velasco repasan una por una y te anticipan el nuevo film.

14. GHOST IN THE SHELL Fue éxito en el manga, ícono y referente ineludible en el cine de animación de los '90 y ahora también una serie de TV que está rompiendo todo. Javier Hildebrandt hackea las redes informáticas del irresistible universo de Masamune Shirow.

20. THE INCREDIBLE HULK El gigante esmeralda no quiere ser menos que nadie y también vuelve a repartir machaca en una peli con actores que amenaza con romper todo. Hernán Khatchadourián se baña en rayos gamma y trae todas las postas.

22. SAVARESE Una de las máximas creaciones de Robin Wood (nada menos que junto a Cacho Mandrafina) cumple 30 años. Ariel Avilez y Diego Accorsi se infiltran en la mafia siciliana para conseguir tutta la datta. Ilustra Dante Ginevra.

28. LOS AMOS DEL ROTOSCOPIO Icono de la animación para adultos desde los '70, Ralph Bakshi fue el máximo maestro de la técnica del rotoscopio. Pero en los últimos años, Richard Linklater retomó ese legado y llevó la animación a donde nunca había llegado antes. Roberto Pulitano estudia a fondo toda la movida.

36. LA MAZMORRA Amadeo Gandolfo y Andrés Accorsi revelan todos los secretos de este fascinante y complejo universo en constante expansión, que además es un boom editorial y la obra maestra de un grupo de historietistas brillantes. Ilustran Lucas Varela y Pablo Túnica.

42. DITKO EN DC Todos lo identifican con Marvel, pero hace 40 años el maestro Steve Ditko pasó por DC y dejó, entre otras joyitas a Creeper y Hawk & Dove. Andrés Accorsi y Fede Velasco repasan los bizarros aportes del creador de Spider-Man en la casa de Batman y Superman. Ilustra Mariano Navarro.

SECCIONES

03. EL SALÓN DE LA JUSTICIA por Federico Velasco.
04. RODRÍGUEZ El Bruno viene a poner descontrol entre tanta perorata.
12. FICHA: AFANANCIO por Julián Crudo. Ilustra Diego Parés.
18. VUELTALMUNDO Hoy: China, por Lucas Ferrero.
33. DESDE ADENTRO Escribe: Rick Veitch.
34. ZONA CRÍTICA No será la mítica Mesa Redonda, pero bueh... Andrea Vega, Fede Velasco, Javi Hildebrandt y Julián Crudo reseñan comics y cartoons con onda, pero sin concesiones.
48. FICHA: ROB LIEFELD por Roberto Pulitano.

49. COMIX TRIP La historieta es un viaje de ida y esta vez nos guían en el trip al abismo y más allá las impredecibles plumas de Ariel López V., Mauro Mantella, Marcos Vergara, Gustavo Secreti, Gustavo Lucero, Diego Tripodi, Aleta Vidal y Martín Santos. Confusión garantizada!

¡PIQUETE EN LA PUERTA DEL SALÓN DE LA JUSTICIA!!!
LOS MANIFESTANTES RECLAMAN A LOS LECTORES LA COMPRA DE LA COMIQUEANDO EN PAPEL Y QUE DEJEN DE GARRONEAR LEYENDO LA ONLINE...
CHABÓN,CHABÓN,CHABÓN... GASTATE UNOS PANGOS NO SEAS RATÓN!!!!
...A VOS VIEJITA,QUE VAS AL QUIOSCO LA CUEAS DE ARRIBA Y TE RAJAS SIN COMPRARLA,TE VOY A ESTRUJAR LOS HUEVOS!
EPARAVÓ...EPARAVÓ, COMPRALA EN PELPA LA PUTAQUETEPARIÓ!!!
EEEEEEE!!! EEEE!!!! PIQUETE PAL AMARRETE!!!
...A PESAR DE REMENDANTE KILOMBO...LA POLICÍA FEDERAL HA DECIDIDO NO INTERVENIR
...LOS CONOZCO A TODOS... SON BUENOS PIBES...
SU RECLAMO ES JUSTO...SE HAN ROTO EL CULO Y...
HAN HECHO UN NUMERAZO!
Por Fernando León González

STAFF

Editor Responsable Federico Velasco
Jefe de Redacción Andrés Accorsi
Jefe de Producción Javier Hildebrandt
Consejo editorial Andrés Accorsi, Javier Hildebrandt, Martín Fernandez Cruz y Roberto Pulitano

Producción Comercial
Fabrizio Ponzo - publicidad@comiqueando.com.ar

Coordinación Comix Trip Andrés Accorsi
Diagramación y diseño Javier Paredes.
Desarrollo Web 2SonCompañía - http://2soncompania.com
Redactores Diego Accorsi, Ariel Avilez, Julián Crudo, Lucas Ferrero, Amadeo Gandolfo, Hernán Khatchadourian y Andrea Vega.
Invitado Especial Rick Veitch
Historietas e Ilustraciones El Bruno, Hernán Cabrera, Dante Ginevra, Fernando León González, Ariel López V., Gustavo Lucero, Mauro Mantella, Mariano Navarro, Diego Parés, Martín Santos, Gustavo Secreti, Diego Tripodi, Pablo Túnica, Lucas Varela, Marcos Vergara y Aleta Vidal.
Portada Dibujo de Walter Cabrera. 'Iron Man' es © Marvel Comics.
Todos los personajes, logotipos, fotos, ilustraciones y todas las colaboraciones (notas, historietas, etc.) que integran el presente número son Copyright de sus respectivos autores, agencias y/o syndicatos, y se reproducen sólo con fines informativos.
Comiqueando Extra es una publicación de Freakshow Press - Warnes 368 (B1602BVF), Florida, Vicente Lopez, Bs. As, Argentina. E-mail: correo@comiqueando.com.ar. MAY / JUN 08

Distribuye en Capital y Gran Buenos Aires: Distribuidora Loberto - distriloberto@libertel.com.ar / www.distriloberto.com.ar
Distribuye en el interior:
DAPSA - Velez Sarsfield 1570/2, Capital -4302-4169

Registro nacional de la propiedad intelectual: en trámite. Comiqueando es marca registrada (Nº de Título 1.317.726). ISSN: 1669-3329.

Rodríguez/ El Bruno

Como no muchos saben, Iron Man llega a la pantalla grande después de la nada despreciable suma de tres incursiones por la pantalla chica (todas ellas en versiones animadas y ninguna de ellas demasiado trascendental) y un ambicioso proyecto de largometraje con actores que muchas veces intentó pero nunca logró despegar. Todo eso, más la data sobre la peli que efectivamente llegó a rodarse y que pronto veremos en nuestro cine favorito, sobra para encarar un repaso global al que titulamos.

IRON MAN

TECNÓCRATA EN TECHICOLOR

Martín Fernández Cruz

Fede Velasco

MODELO '66 (NUNCA TAXI)

Corría el año 1965 y Martin Goodman, el por entonces dueño de Marvel, negoció con la compañía Grantray-Lawrence Animation que dirigían Grant Simmons, Ray Patterson y Robert Lawrence, los derechos para realizar una serie animada que incluiría a cinco héroes de Marvel: el Capitán América, Namor, Thor, Hulk y lógicamente, Iron Man. Era la primera vez que Marvel mojaba en la televisión, y para ser sinceros, no lo hizo justamente por la puerta grande.

The Marvel Superhéroes (así se llamaba el programa) debutó el 2 de Septiembre de 1966 y fue sindicado a un monton de cadenas en todo Estados Unidos (y mas tarde el resto del mundo) en el formato de media hora, en la cual se pasaba un episodio dividido en tres bloques de aproximadamente 7 minutos cada uno de un único personaje, con separadores de los otros cuatro. Todos los días cambiaba el protagonista, de modo que en su emisión original estaba los lunes el Capi, los martes Hulk, los miércoles, Iron Man, los jueves Thor y los viernes Namor.

En total la serie tenia 65 episodios, 13 de cada personaje. Pero como cada uno de estos tres bloques en los que se dividía la historia tenía su propio título, en total hay 39 títulos, como para marear un poco a los historiadores. Entre los directores estaban Chuck Harrington y el mítico Ralph Bakshi, y el actor que prestaba su voz a Iron Man y Tony Stark era John Vernon.

En cuanto a los guiones, la serie tenía la particularidad de adaptar de manera casi literal historias de los comics de la época (la etapa de Iron Man en Tales of Suspense, con guiones de Stan Lee y dibujos de Don Heck y Gene Colan), pero con la terrible desventaja de tener una animación patética. En realidad se trataba de viñetas de las historietas reproducidas con un proceso llamado Xerografía, que le daba al dibujo mínimos movimientos, como podían ser los labios o los brazos y cosas por el estilo. Este recicle de viñetas para animar llegaba al punto villerísimo de que a veces en un mismo capítulo Iron Man cambiaba de diseño de armadura, porque tomaban secuencias de historietas de distintos autores o de diferentes capítulos.

Igual, sin lugar a dudas, lo mejor que tenían estas series eran las pegadizas canciones de las presentaciones, que al día de hoy todo el mundo recuerda. Es más, si tenemos en cuenta que al año siguiente la misma productora fue la encargada de la clásica serie de Spider-Man, queda más que claro que su fuerte eran las canciones. Incluso Stan Lee dijo al respecto: "Ojalá pudiera decir que fui yo quien escribió las letras de las canciones, porque son brillantes, pero lamentablemente, yo no fui".

WHY ARE THESE TWO GALLANT ALLIES BATTLIN EACH OTHER TO THE BITTE END?? ... MAINLY TO GET YOU TO BUY THIS MA AND SEE THE ANSWER INSI (IF WE CAN'T ALWAYS BE CLEVER, WE CAN AT LEAST BE HONEST!)

Un detalle que llama bastante la atención si uno analiza este viejo programa es que de todos los héroes que eligieron, sólo Hulk volvió a la animación con una serie en los '80 y otra en los '90, pero tanto el Capi, como Namor y Thor, jamás volvieron a ser animados salvo por cameos en alguna otra serie. Y bueno, Iron Man tuvo su serie en el '94, pero de eso pueden leer a continuación. (FV)

IRON MAN (Y FORCE WORKS)

A mediados de los '90 que hubo un interesante grupo de series animadas basadas en personajes de Marvel. La primera en debutar fue Spider-Man, una serie excelente que a lo largo de pocas temporadas se atrevió a armar gigantescos arcos argumentales más en el estilo de una serie animada japonesa que una americana. Tras el exitazo de Spidey, varios personajes más se metieron por la puerta y ahí volvió a aparecer Tony Stark con su dichosa armadura.

Conocida como la Marvel Action Hour, la serie animada arrancó el 24 de Septiembre de 1994 y el bloque de Iron Man (que ocupaba media hora, junto a media hora de Fantastic Four) duró solamente dos temporadas. Ambas tandas basaban su estructura en "aparece un villano y lo cascamos hasta vencerlo". El rival por antonomasia aquí era el Mandarín, acompañado por una galería de villanos frecuentes entre quienes se destacaban Modok, Hyptonia, Whirlwind, Blizzard y (uno de los nombres más espantosos para un personaje) Living Laser. Con el correr de los episodios la serie comenzó a incluir a varios secundarios que le daban un poco de color al asunto. Muchos de los amigotes de Iron Man eran los Force Works (los Avengers de los pobres). De las prestigiosas filas de aquel grupo hicieron su aparición en la tele Spider Woman, War Machine, Hawkeye, Scarlet Witch y el cuasi-ignoto Century.

El elenco vocal fue encabezado por Robert Hayes y no tuvo demasiadas luminarias, excepto por James Avery en el rol de War Machine. El capitán del barco, el productor y jefe de guionistas Bon Freeman, le puso más fichas a los dibujantes de storyboards, y ahí sí, aparecían varios

nombres atractivos, como Ken Mitchroney, Fred Carrillo y Adrián Gonzáles.

En la primera temporada, una de las ideas más curiosas era que Tony llevaba su armadura en una especie de valija que se transformaba. A pesar de los pocos riesgos que asumía la serie y de no contar con grandes villanos, la primera temporada fue bastante entretenida y a pesar de estar muy lejos de la calidad vista en Spidey, Iron Man se dejaba ver con mucha tranquilidad. La segunda temporada presentó varios cambios interesantes, principalmente porque el estudio de animación cambió, cosa que se notaba nomás ver la presentación. En ella veíamos cómo Tony Stark con el pecho al descubierto y con su jeans apretujados forjaba el solito la armadura acompañado de los metálicos sonido de Keith Emerson (como verán, una mezcla bastante extraña); una apertura de lo más cojonuda y de las mejores de su época.

En esta segunda etapa, el Mandarín prácticamente desapareció y los arcos argumentales solían extenderse por más de un episodio (excepto algunos capítulos sueltos como el que tiene a Hulk de invitado). Force Works también disminuyó su participación y los únicos que solían frecuentar la serie con más continuidad eran Rhodes y Hawkeye. En los capítulos finales la pelea contra el Mandarín dio por concluída, y tras un total de 26 capítulos, la serie llegó a su fin por los bajos ratings. Por fuera de su propio show, Iron Man fue uno de los invitados principales dentro de la serie de Spider-Man en el momento que se desarrolló la Secret War.

En la actualidad es muy difícil conseguir la serie de Iron Man ya que nunca fue lanzada al mercado de DVD. Según dicen, de esto hay que echarle la culpa a Disney, ya que parece que tiene los derechos encanutados de todas las series Marvel de los '90 (Fantastic Four, Spidey, Hulk) y por algún motivo desconocido no tiene planes de editarlas en un futuro ni cercano ni lejano.

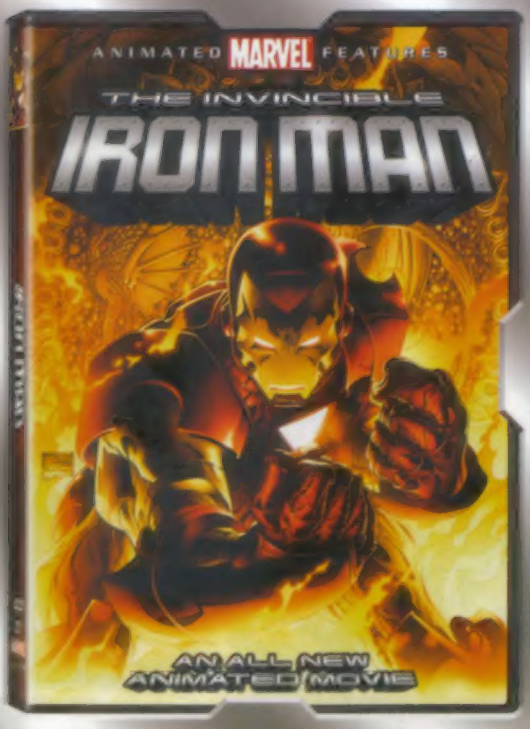
En el 2006 se amagó con volver a producir una serie televisiva basada en Iron Man la cual nunca llegó a concretarse; quién dice, quizás con la llegada de la película esto se revierta y volvamos a tener a Iron Man de vuelta en nuestras teles.

THE INVINCIBLE IRON MAN

En Enero de 2007 se lanzó al mercado de DVD el film animado "The Invincible Iron Man". Fue el tercer largometraje de Marvel, luego de las exitosas "Avengers" 1 y 2. La película comienza con una excavación en China, en la cual trabajan los hombres de Stark y que tiene como objetivo reflotar una antigua ciudad. Quién comanda la operación es Rhodey, amigo personal y hombre de confianza de Stark. En medio del proceso, la excavación es atacada por un grupo de ninjas llamados los Jade Dragons. Luego del ataque, Rhodey le avisa a Tony que la situación comienza a empeorar ya que los atentados son más y más frecuentes, pero a Stark sólo le importa que la ciudad pueda ser reflotada. Cuando el equipo logra este objetivo, los Jade Dragons vuelven a atacar, pero esta vez matan a varios de los excavadores y secuestran a Rhodey. Paralelamente, Tony tiene serios problemas en su empresa, y finalmente es despedido por el grupo de accionistas, quienes consideran que las inversiones millonarias de Stark nunca llegan a recaudar el dineral invertido. Él, furioso, se va a China y decide rescatar a Rhodey por sus propios medios. Una vez allí, es capturado por los Jade Dragons. Cuando Tony despierta advierte que está dentro de una máquina en un calabozo junto a Rhodey y a Lee Chen, quien fuera el creador de la máquina que le salvó la vida. Una vez allí dentro, Chen les cuenta a los protagonistas la historia de esa ciudad y la maldición que de allí surge. La leyenda dice que al reflotar ese lugar surgirán los elementales, quienes tienen como misión resucitar al Mandarín. Esto lo pueden conseguir sólo si junta unos anillos que están dispersos por el mundo. Una vez que los Elementales logren esto, el Mandarín volverá y la Tierra estará en gran peligro.

Tony comienza a creer en esta historia y se da cuenta del peligro que puede haber desatado con su proyecto, pero todo empeora cuando los captores matan de un tiro en la cabeza a Chen. Cuando Rhodey también esta a punto de morir, Tony sale de las sombras con una poderosa armadura, la cual le permite volar y escaparse con su amigo. Atrás quedan los Jade Dragons y especialmente Lin

Mei, una ninja que a pesar de formar parte de la banda captora de Tony, forja con él una relación afectiva. Al escapar, Stark piensa que debería haberse llevado consigo a la mujer a pesar de la negativa de ella. De vuelta en Estados Unidos, el dúo protagonista casi es encarcelado por SHIELD, pero logran escapar a último momento. El motivo por el que los persiguen es que acusan a Tony de haberle vendido armas a los chinos, algo que no es cierto. En China, mientras tanto, Lin Mei descubre que según la profecía, un guerrero en armadura será quién venza al Mandarín y que esa persona probablemente sea Stark. La guerrera intenta destruir la ciudadela con un grupo de soldados pero son derrotados por un misterioso dragón. En EEUU, Tony y Rhodey siguen prófugos, pero encuentran la manera de entrar en la oficina de Stark, donde se hallan una gran cantidad de armaduras. Basándose en el mapa que Chen les había dado, Tony prepara una armadura acuática y va al océano Atlántico a pelear contra los Elementales para evitar que obtengan más anillos. En el combate derrota al Elemental de fuego, pero los otros tres escapan con el anillo. Luego Stark irá a un volcán activo en el que sabe se encuentra la última pieza que resucitará al Mandarín. Afortunadamente el héroe consigue derrotar a dos Elementales, y sólo uno queda con vida, pero esto no impide que Stark consiga el último anillo, por el cual llega inclusa a tener que deshacerse de su armadura.



De regreso a Nueva York, Tony se reencuentra con Lin Mei, que le pide el último anillo para resguardarlo y evitar que la vida del héroe peligre. Esto deriva en que ambos personajes deciden regresar a China y evitar definitivamente la resurrección del Mandarin. Stark recupera su primera armadura y van a enfrentarse contra el Elemental que aún vive, quien es destruído a manos del protagonista.

Cuando recuperan todos los anillos, Lin Mei revela que en realidad su verdadero objetivo era asegurar la vuelta del Mandarín, y que fue ella quien incriminó a Stark en la venta de armas. Para detener al héroe, un ejército de espectros e incluso un dragón combaten a Tony mientras el regreso del villano se hace más y más cercano. El protagonista pelea y se saca de encima a sus rivales para ir a buscar a Lin Mei, que ya logró despertar al Mandarín. De este modo, el combate final entre Iron Man y el Mandarín dará comienzo.

El film, como verán, se propone resumir en varios aspectos una serie de momentos y personajes emblemáticos dentro de la extensa carrera de Iron Man. La presencia de el Mandarín como villano de mayor importancia, la amistad con Rhodes y el contexto en el que se decidió construir la armadura están presente en este largom-

etraje (aunque esto último es relativo, ya que en la peli Stark tenía preparadas de antemano varias armaduras prototipo). Pero si bien todos estos puntos son muy positivos, el film hace agua en muchísimos aspectos. Desde el punto de vista técnico, The Invincible Iron Man, al igual que los Avengers y que gran parte de la animación actual, mezcla constantemente 2D y 3D. Como todos sabemos, la utilización torpe de este recurso deriva en una imagen fea, con personajes tijereteados sobre fondos que no se acoplan con los protagonistas. Y esto en Iron Man sucede, y bastante. Las paredes, los pisos, incluso las duchas tienen ese estilo digital que entorpece mucho la interacción con los personajes. Y si hablamos de los personajes, la animación también está muy por lo bajo. Si uno compara estas películas de Marvel con la Justice League Unlimited, la superioridad de esta última es notable. Porque si bien JLU también usaba 3-D, el mismo era más bien poco, probablemente porque la tele maneja números inferiores y debe ahorrar dinero. Iron Man, que se pensó como una peli para el mercado del DVD, y que seguramente contó con mayor presupuesto, terminó por utilizar mucha técnica para crear paisajes más detallados sin darle tanta pelota al diseño de personajes, que a fin de cuentas es lo más importante de todo. Los Elementales, que aparecen buena parte del tiempo que dura el film, también fueron hechos "digitalmente", al igual que las armaduras de Iron Man. Afortunadamente, aquí sí la cosa mejora. Las peleas están muy bien hechas y los diferentes trajes que utiliza Stark a lo largo de la película se ven muy robotizados, lo cual le suma credibilidad al asunto. La primera armadura, a pensar de lucirse menos y ser mucho más tosca, es la que logró verse mejor en los combates.

Ahora dejemos de lado el apartado técnico para centrarnos en la película en sí. Como mencioné antes, The Invincible Iron Man intentó compactar momentos y vínculos importantes para Tony. Pero las diferencias existen y son inevitables. La primera gran diferencia entre la película y los comics es la presencia del padre de Tony. En el comic los padres mueren en un accidente cuando el protagonista era aún un niño. Pero en el film, el padre vive e incluso

llega a tener varias adversidades con su hijo. Se sabe que la madre murió y que Tony indirectamente culpa a su padre por la pérdida, pero no se ahonda mucho más en el tema. Otra diferencia sustancial es que, como también dije más arriba, para cuando se construye la primera armadura, Tony tenía en su poder varios modelos ya construídos, lo que permite suponer que para el héroe la construcción de la armadura era algo que ya tenía en mente desde hacía rato, y no el resultado de un contexto en el que debía escapar sí o sí. Obviamente que en la historieta la misteriosa ciudad que se reflota y la aparición del Mandarín no tienen lugar ni por asomo. Estas diferencias no entorpecen la película ni la hacen menos interesante, ya que buscaron alternativas que en el marco de la película son lógicas. Pero el problema tiene que ver más con que la película es aburrida. Si bien las cosas se suceden, los guionistas no supieron darle a los protagonistas personalidades atractivas. La historia avanza y lo único que hace uno es esperar que aparezca la dichosa armadura y que rompa todo. Las peleas llegan y están muy bien, pero cuando terminan es otra vez esperar a la próxima lucha. La historia no progresa de manera lógica y muchas veces las soluciones son ridículas; buen ejemplo de esto es que Tony se escapa con una armadura que en ningún momento se muestra cómo construyen, simplemente

aparece de la nada. Lo que sí sorprende es los pequeños momentos de violencia que desprende la película, que están muy por arriba de varias películas de animación para jóvenes (ojo, no esperen mutilaciones, confórmense con algún tiro en la cabeza).

El guión, por cierto, corrió por cuenta de Avi Arad, que a esta altura mete mano en cualquier cosa que diga Marvel en una pantalla. Los directores de la película fueron Jay Oliva y Patrick Archibald, ambos con experiencia en dirigir capítulos de series animadas para televisión.

HIERRO DE CELULOIDE

Este es un dato interesante: a pesar de su cantidad de años y de sus múltiples adaptaciones televisivas, Iron Man forma parte del grupo de personajes que son relativamente desconocidos fuera del ghetto comiquero. De más esta decir que la historia de Tony Stark está años luz de la popularidad (o no, quizás el nuevo film cambie esto) de, pongámosle, Superman. Pero a pesar de esto, su potencial como héroe de cine es innegable, y probablemente esto tenga que ver con lo vistoso de su armadura. El mundo de Iron Man, tan repleto de tecnología y despliegue técnico, era demasiado tentador como para que el cine actual lo dejara pasar. Afortunadamente, la peli cayó en buenas manos y es de esperarse que el resultado final sea digno y esté a la altura de la importancia que tiene Stark dentro del Universo Marvel.

Comencemos por la historia (según Hollywood): mezcla de Howard Hughes y Hugh Hefner, Tony Stark es un empresario millonario que es secuestrado por guerrilleros en Afganistán. Tomado como prisionero, a Stark lo obligan a ensamblar un misil, por lo que le habilitan un taller a su entera disposición, una decisión brillante por parte de sus captores. Tony decide crear una armadura que le permita huir de quienes lo aprisionaron. A su regreso, Stark moderniza su armadura y comienza así su transformación en Iron Man. Esta es a grandes rasgos la historia de uno de los personajes más populares de Marvel que tuvo su versión cinematográfica.

La decisión de llevar a Iron Man al cine no debe haber sorprendido a muchos. En tiempos en los que las franquicias comiqueras dan no una, sino por lo menos dos películas de gran recaudación, que le toque el turno a Stark era cuestión de tiempo. Y si la taquilla acompaña, un beneficio secundario será un jugoso incremento en las ventas del comic dedicado al personaje, porque digamos la verdad, Iron Man es un héroe que en estos últimos años no levantó mucho la cabeza (sí, fue uno de los máximos agitadores en la Civil War, pero más allá de eso, no pasa mucho más). Sea como fuere, Iron Man vino a instalarse como una de las nuevas grandes sagas comiqueras en cine. El tiempo en el que se prologue esta franquicia en el cine, como siempre, dependerá del público.

LA DIFICULTAD DE LLEGAR AL CINE

Allá en los '90, cuando los superhéroes en el cine eran más una expresión de deseos que una realidad palpable, varias productoras compraron, vendieron y perdieron los derechos para realizar un film basado en la etílica vida de Tony Stark. Stuart Gordon, el gran director responsable de Re Animator, intentó varias veces realizar la película pero la cosa no logró llegar a buen puerto. El tiempo avanzó y varios directores y actores de la industria también comenzaron a tramitar un film sobre Iron Man. Uno de los que más quería dirigir el largometraje era Quentin Tarantino, quien incluso se ofreció como guionista (hubiera sido interesante ver un Stark nacido de la pluma del director de Pulp Fiction). Otro interesado en realizar la peli era el gran, el único, el inigualable e infalible (me pasé un poco, lo sé) Joss Whedon, pero la cosa tampoco avanzó. Luego de unos amagues más, el proyecto cayó en manos del director Nick Cassavetes (Diario de una Pasión). Si bien la cosa no prosperó y Cassavetes se quedó sin la oportunidad de dirigir Iron Man, fue en este momento cuando el proyecto estuvo más cerca de concretarse. Se había realizado un borrador del guión a cargo de Alfred Gough en el que Stark combatía al Mandarín, un terrorista indonés; en esta versión Tony era el creador de los tentáculos que Doc Ock utilizaba en Spider Man 2. Cassavetes trabajaba para New Line, pero cómo aún había cabos sueltos que no convencían a la productora, el film volvió a ser desechado.

El tiempo pasó, y a pesar de que varias estrellas quisieron producir esta película (entre ellas contamos a Tom Cruise), fue finalmente Paramount quien tomó la posta en la extensa carrera por alcanzar el ansiado largometraje. El director elegido fue Jon Favreau. Lo curioso del asunto fue que Jon se encontraba en la pre-producción del esperado film del Capitán América, el cual iba a tener una fuerte dosis de elementos cómicos, pero Favreau hizo el cambiazo, ya que Iron Man le parecía un personaje más rico, con el que se podría preparar un muy buen film de intrigas y acción. Cassavetes, que no quería perderse su oportunidad de dirigir una peli de Marvel, se puso a trabajar con la adaptación del Capi, la cual por cierto parece que en estos momentos no avanza mucho (incluso algunos rumores ya desvinculan a Nick del proyecto).

Volvamos a Favreau: este director (al que quizás conozcan como uno de los pretendientes de Monica en la serie Friends, o como Foggy Nelson en Daredevil) no tiene una filmografía muy extensa. Apenas un puñado de películas dentro de las que se destacan Elf y Zathura. El primer paso a la hora de comenzar el film fue trabajar en la armadura, la cual debía verse espectacular para alegría de la ñoñada. Se llamó para esto al dibujante Adi Granov, quién se conocía la armadura de Tony al dedillo. Una vez que el joven ilustrador se puso a trabajar en el diseño, se convocó también al veterano Stan Winston, encargado de los efectos especiales de films como The Thing o Jurassic Park, para que llevara los diseños del dibujante a la realidad. Basta ver las imágenes de Iron Man para darse cuenta del excelente trabajo hecho liderado por ambos profesionales. La armadura, que con mucha facilidad hubiera parecido tosca, ridícula o exagerada, en la película se ve realmente bien incluso cuando vuela o combate.

Con respecto al casting, Favreau encontró en Robert Downey Jr. a su Tony Stark ideal, sobre todo si tenemos en cuentas el pasado del actor con las drogas y el alcohol. ¡Qué mejor que un borracho para hacer de otro borracho! Downey inmediatamente se entusiasmó y, como suele suceder en toooooodas las películas basadas en comics, el actor se confesó gran fan del personaje. Downey se

cebó tanto con el proyecto que se mudó a una oficina al lado de Favreau para poder trabajar codo a codo en todo el proceso de armado del guión, y así aportar sus ideas y su mirada sobre el personaje. En una entrevista reciente, el protagonista del film dijo que Tony Stark fue el personaje que más le gustó interpretar de su carrera y que si se lo pidieran haría 15 secuelas de la película totalmente encantado.

Muchos se preguntaban si en el film Iron Man se enfrentaría al Mandarín o al dragón Fing Fang Foom, pero Favreau decidió no involucrar a ese villano en pos de darle más espacio a una trama de mayor "realismo" y no tan (taaaan) fantasiosa. Fue por esto que el director prefirió utilizar a Obadiah Stone, quien fue interpretado por el gran Jeff Bridges. El papel de Pepper Pots, secretaria de Stark, terminó en manos de Gwyneth Paltrow debido a que Rachel Mc Adams, la primera opción del director, no se interesó por el papel. El actor Terrence Howard fue el elegido para encarnar a James Rhodes, el amigo de Stark quien con su propia armadura adoptará en el futuro la identidad de War Machine.

La intención de Jon Favreau es la de realizar una trilogía basada en el personaje. En la segunda y tercera parte, la idea es que sí aparezcan el Mandarín y War Machine en todo su esplendor, pero lo que al director más le interesa es profundizar en los problemas alcohólicos de Tony Stark y cómo ese vicio lo afecta en su rol de superhéroe. Por lo pronto, todos los involucrados en esta primera entrega de la saga ya tienen firmado un contrato que los compromete a actuar en la secuela del film. Favreau, tipo ambicioso, ya comenzó a acariciar otro proyecto marveliano: The Avengers!!! Así como lo leen. Resulta que Downey aparecerá en la próxima película de Hulk en el rol de Tony Stark. Favreau dijo que, si todo sale bien, en los próximos años deberían estrenarse Capitán América y Thor. Una vez que los filmes de estos personajes ya estén lanzados, Favreau piensa utilizarlos a todos para un film de los Vengadores. De más está decir que si esto se concreta sería un caso totalmente rarísimo, ya que coordinar a tantos involucrados es una tarea titánica. Pero Favreau cree que puede hacerlo, y ojalá así sea.

Una de las cosas que más sorprendió al reparto del film fue que el director les permitió que improvisaran en los diálogos cuanto quisieran, algo muy poco usual en producciones de presupuesto tan elevado. Iron Man, según se informó, costó más de 180 millones. (M.F.C.)

AFANANCIO

Creador:
Adolfo Mazzone

Primera aparición:
Revista Rico Tipo, Noviembre de 1944

Dibujo: Diego Parés

HISTORIA La ciencia denomina cleptomanía, a una enfermedad caracterizada por un "desorden de la personalidad que lleva al robo compulsivo", pero tildar a Afanancio de "enfermo" es un poco fuerte. Por eso, limitémonos a calificarlo como "personalmente desordenado".

Junto a otros personajes con los que compartió revista, entre ellos el célebre Piantadino, el sobrino Capicúa o Batilio, Afanancio -ya desde su nombre en lunfardo- es un fiel reflejo en clave de humor del estereotipo clásico del porteño de clase media baja.

El principal rasgo de este amigo de lo ajeno y manolarga, es su capacidad de, en un parpadeo, apropiarse de objetos que no son suyos. Sin embargo, Afanancio no es un ladrón. Y está muy lejos de serlo. Por lo general logra desbaratar los planes de los verdaderos malvivientes que roban bancos, hacen boquetes para saquear joyerías, y otros actos de delincuencia.

Lo único que podemos ver del rostro de Afanancio, es lo que no tapa su particular gorrita a cuadros (¿le habrá manoteado el atuendo a Andy Capp?). Vive permanentemente en actitud sospechosa y con frecuencia pide disculpas a las víctimas de sus inconscientes arrebatos. Es, digamoslo de una vez, un punga, pero sin querer queriendo.

De su familia sólo conocemos a dos miembros: su complaciente Tía Inmaculada que lo apaña e intenta en vano corregir su manía de robar una y otra vez (y a menudo lo castiga), y a su sobrino Botafogo (no, el guitarrista barbudo no, este es un nene con gafas y por demás inteligente) que lo acompaña en sus aventuras e investigaciones.

Como todo cleptómano, Afanancio es incapaz de resistirse al impulso de robar cosas que no le son de valor personal y, si bien no siente alivio o placer al momento de cometer el atraco, se muere de verguenza al reintegrarle sus pertenencias a los por él desposeídos.

A menudo, carece de una buena fundamentación para el robo. Tal es así que, en una ocasión, se robó las hamacas de una plaza y las devolvió bajo la presión de su sobrinito. No obstante, es la nunca bien ponderada Tía Inmaculada, quien en reiteradas ocasiones debe dar la cara ante la policía y los legítimos dueños de los objetos que Afanancio sustrae.

En otra oportunidad en que lo asaltaron, los maleantes llevaron las de perder. Despojados de sus armas de fuego, cuchillos y pantalones, no tuvieron otra alternativa que denunciar a Afanancio ante la policía, pero terminaron presos por "atentar contra el pudor".

Durante otra secuencia memorable en la que paseaba con Botafogo, Afanancio le quitó con total destreza el látigo a un campesino que azotaba a su caballo de carga (o lo que el niño denominó "el instrumento de tortura"), mientras que el animal aprovechó la indefensión de su amo para morderle la retaguardia.

Más allá de la repetida temática de policías y ladrones, ladrones y víctimas, víctimas e inocentes, Afanancio es conde detrás de la máscara de un incorregible carterista, el clásico mensaje de justicia en el que siempre termina por triunfar el bien. "Por todos lados hay malandrines", solía decir humildemente Afanancio, quien no se consideraba uno de ellos.

De todos modos, podía dormir tranquilo, porque los verdaderos ladrones, siempre terminaban presos. Y él, en el fondo, sabía que por más billeteras, carteras, pinceles, joyas, escaleras, pasteles en la ventana, martillos de carpintero o animales de compañía que sustrajera, todo se le iba a perdonar. **(Julián Crudo)**

EXTRA-DATA: El suplemento de historietas de Afanancio se publicó por más de 40 años, hasta que en 2001, las incomparables aventuras del ladrón más "honesto" de todos los tiempos terminaron por desaparecer. Además, el ladronzuelo fue uno de los personajes de Mazzone que estuvo a punto de saltar a la pantalla grande. Sin embargo, el elegido fue Piantadino, quien en en el año 1950 cobró vida a través del actor Pepe Iglesias, bajo la dirección de Francisco Mugica.

expo campana 08

5 to encuentro de comic Cdad. de Campana

7 y 8 de junio

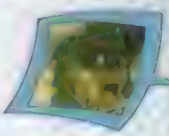
Club Social de Campana
(Av. Rocca y 25 de Mayo)

Historietas
Proyecciones
Talleres
Invitados

Auspician:

eah! Escuela Argentina de Historieta

manga
Docente: Malcolm Widd

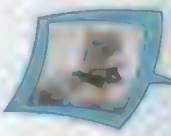


animación
Docente: Julio Azamor

historieta (2 niveles)
Docentes: Roberto Viacava
Marcelo Valentini

historieta humorística
Docente: El Bruno

historieta para chicos
Docente: JJ Rovella



modelado de figuras
Docente: Juan Riera

ilustración
Docente: Andrés Iozano

seminarios:

- **Ilustración Vectorial** (Illustrator, xara)
- **Color digital** (Photoshop)
- **Story-board**

Guión
Docente: Gonzalo Ventura

Cochabamba 868 (1150) Bs. As.
4307-6170/7297
4300-7230/1892

www.eahistorieta.com.ar
info@eahistorieta.com.ar

NACIDO EN EL MANGA, DE LA MANO DE UNO DE LOS CREADORES MÁS INTERESANTES DEL NOVENO ARTE NIPÓN. A MEDIADOS DE LOS '90 EXPLOTÓ A NIVEL MUNDIAL, GRACIAS A SU ADAPTACIÓN A LARGOMETRAJE Y CON EL NUEVO MILENIO, SE REINVENTÓ BAJO EL POPULAR FORMATO DEL ANIME. PREPÁRENSE PARA VOLAR UNOS AÑOS HACIA EL FUTURO, Y TENGAN LA NEURONA BIEN ATENTA, QUE VAMOS A TRATAR DE DESENTRAÑAR LOS PROFUNDOS INTERROGANTES DE

GHOST IN THE SHELL

POR IVER MARTINOVIC

CON VISIÓN DE FUTURO

El 23 de Noviembre de 1961 nació en la ciudad japo[illegible] Masamune Oka. Cursando el nivel [illegible] edad, el joven Masamune abrió [illegible] por una temporada [illegible] manga que le llevó a [illegible] Su [illegible] presentar, dibujando sus propias historias [illegible] Para [illegible] contaba con 18 años [illegible] un fanzine llamado Atlas y se llamaba Black Magic, un [illegible] Dentro de él, que salía cada vez que [illegible] Masamune [illegible] publicaba sus historias. Computadora [illegible] Para [illegible] de una tropa de [illegible] se encargaba [illegible] Masamune [illegible] Oka [illegible] A partir de ese día, el mundo entero lo conocería como [illegible]

Un ejemplar de Atlas llegó a las manos del editor de la revista Seishinsha y, luego de ver el trabajo de Shirow en Black Magic tuvo una ocurrencia pocas veces vista en el mundo del manga: le ofreció a su autor publicar la historia así como estaba en su revista. Para Shirow era una oportunidad única para pasar a formar parte de una publicación de alcance nacional y se ahorraba años de trabajo, con la ayuda de otros autores. Pero, lamentablemente, el joven Masamune declinó la oferta porque quería primero terminar sus estudios. Black Magic vería la luz en Seishinsha recién en 1985.

Finalmente, Shirow se recibió en los estudios de arte de la Universidad de Osaka y comenzó a publicar su primera obra: la mas larga y ácida de las historias publicadas en Appleseed, nuevamente situada en un futuro post-apocalíptico, donde humanos y ciborgs tratan de poner orden en la Tierra después de la Tercera Guerra Mundial. Luego de cuatro tomos (publicados entre 1985

y 1989). Appleseed aún sigue inconclusa, aunque Shirow ha realizado dos apéndices a la obra, Appleseed Data Book y Appleseed Hyper Notes, con ampliaciones y notas aclaratorias a la intrincada obra original. Sin la década de [illegible] su producción fue [illegible], además de sus múltiples trabajos como ilustrador, Shirow publicó Exon Depot (un manga sin diálogos, bastante más cercano a un artbook con viñetas que a una historieta propiamente dicha), Orion (sobre la búsqueda de un manuscrito cuyo uso puede invocar a un nagi -semidios acuático de la mitología oriental de nueve cabezas), Dominion (donde una mágica hada tiene el poder de regenerar el aire de la Tierra, asolado por la contaminación), y su secuela, Dominion: Conflicto. Como broche de oro, entre todos estos trabajos, Shirow se despacharía con su obra cumbre, publicada a partir de 1989 en el Young Magazine de editorial Kodansha: Ghost in the Shell.

MÁQUINA DE SANGRE

"Futuro cercano. El mundo se ha convertido en un lugar [illegible] hiperinformatizado con una vasta red corporativa que cubre todo el planeta, con electrones y luces que lo atraviesan. Sin embargo, las naciones y los grupos étnicos aún sobreviven".

Con este texto arranca Ghost in the Shell, y desde la primer viñeta nos sitúa en este futuro (año 2029) hipertecnificado e hiperglobalizado. Allí, en lo que desde antiguo se conoce como Japón, nos encontramos con la agente Motoko Kusanagi, a cargo de las operaciones encubiertas de la Sección Policial de Seguridad Pública 9 (más conocida con el más corto Sección 9), división asignada para la investigación de crímenes relacionados con la tecnología. Claro que Kusanagi no es una agente común: se trata de una ciborg de cuerpo prostético (sólo su cerebro y su médula son humanos), diseñado especialmente para realizar acciones sobrehumanas acordes con su labor.

El principal problema que enfrenta la Sección 9 es la ubicación de un pirata informático que opera bajo el alias de Puppet Master. Este hacker, cuya identidad real se desconoce, está acusado de un delito conocido como "ghost hacking", que consiste en apropiarse del control de la mente de los seres humanos. Pronto, Kusanagi y sus agentes descubren que el Puppet Master no es un simple criminal, sino que se trata de un proyecto gubernamental de inteligencia artificial que ha escapado al control de sus creadores, y vaga a la espera de un cuerpo humano y una identidad. Esta revelación lleva a Motoko a una encrucijada, en la que pone en cuestión el trabajo de sus patrones (los mismos que fabricaron a su objeto de persecución) y su propia naturaleza ciborg/ humana. Inevitablemente, todos estos puntos de tensión desembocarán en un desenlace de intensa carga dramática.

Como se puede inferir por los detalles de la trama, Shirow nuevamente se nutre de los preceptos y la estética del cyberpunk (en este caso en particular, de la trilogía del Sprawl, del escritor William Gibson). Sin embargo, el autor le otorga a su historia una mayor profundidad a sus aspectos filosóficos y éticos; y demuestra una gran preocupación por la construcción del universo y los implementos de última tecnología que utilizan los protagonistas: por este motivo, en sus páginas abundan las notas al pie, con explicaciones sobre la confección, el uso y la cronología de algunos artefactos, instituciones, e incluso la vida algunos personajes. En el apartado gráfico, [illegible] Shirow en plena madurez de su obra le

LA EXPLOSION EN LA PANTALLA

Como suele suceder, fue el salto al dibujo animado lo que volvió a Ghost in the Shell una de las obras mas reconocidas a nivel mundial. El largometraje, estrenado en 1995 bajo la dirección de Mamoru Oshii (quien venia de realizar las adaptaciones fílmicas de Patlabor, entre otros trabajos) toma como base la primera historia, con la búsqueda del Puppet Master por parte de Kusanagi y la Sección 9. Pero, a diferencia del manga, Oshii le brinda a su filme un tinte mucho mas poetico, y un nivel de complejidad a la historia que exige más de una mirada. Los paisajes y la fotografía oscura, a lo que se suma la particular característica del personaje de Motoko, [illegible] ghost... tiene el suficiente peso propio para marcar un nuevo hito del cyberpunk en el cine. La influencia que ha ejercido en producciones posteriores del género es realmente grande; baste como ejemplo citar el paralelismo entre el Agente Smith de la saga de Matrix (un programa informático [illegible] de la Matrix que luego se desprende de sus menores y pasa a actuar por su cuenta) con el personaje de Puppet Master.

Tendrían que pasar nueve años para que Oshii volviera al universo de Ghost [illegible]. Ghost in the Shell: [illegible], con el protagonismo [illegible] compañero de Kusanagi en la Sección 9, que investiga una serie de asesinatos cometidos por una [illegible] sexual ghoide que, [illegible] ayuda para Suicidio [illegible] de Batou, Daisuke [illegible] y a su colega [illegible]. El trasfondo filosófico, lo que tendríamos [illegible] pasa ahora [illegible] se profundiza en [illegible] Oshii de nuevo [illegible] un film, dotado de una [illegible] impresionante, sin desmerecer [illegible] película anterior, [illegible] más [illegible]

[illegible] personajes femeninos, enfrentados [illegible] a los personajes [illegible] por Kenjiro Kawai.

El siguiente paso obvio era la serie de TV, cosa que finalmente llego ocho años después de la secuela del largo, en 2002, con Ghost in the Shell: Stand Alone Complex. La característica de esta serie es que inicia una nueva línea espacio-temporal, independiente de la vista en el manga y los dos largometrajes. La primera temporada se centra en la vida de Kusanagi, Batou, Togusa y la Sección 9, e incluye la aparición de los Tachikomas, pequeños tanques de asalto arácnidos, cuya inteligencia artificial los hace actuar de manera infantil. Hacia mitad de temporada hace su entrada un personaje cuya historia servirá, de aquí en más, como hilo conductor de la serie: El Hombre que Ríe. Con él se pone de manifiesto la noción del complejo de autosuficiencia, que da título al animé. Según esta teoría, una idea puede considerarse como un parásito que se aloja en el cerebro, y tiene la función de reproducirse, de la misma manera que un "ghost", que habita en los cibercerebros, puede transferirse a distintos cuerpos, conservando los recuerdos [illegible]. Así, la aparición del hombre que Ríe [illegible] en la segunda temporada como Kuze) provoca que un creciente número de personas, [illegible], pretenda imitar sus acciones [illegible].

La segunda temporada, a cuyo título se le agrega el atinado "2nd GIG", debutó en 2004 y consta, al igual que la primera, de 26 episodios. En esta ocasión, se revelan algunos acontecimientos relacionados a la historia del planeta que derivaron en su estado actual, en el año 2032: la Tercera Guerra Mundial Nuclear y la Cuarta Guerra Mundial Convencional y el crecimiento y profusión de estados independentistas, que luego de 30 años, llevaron [illegible] a una suerte de normalidad, donde nadie está seguro de quien tiene el control.

Como corolario, en 2006 se estrenó el OVA Ghost in the Shell: Stand Alone Complex Solid State Society. Con Kusanagi alejada de la Sección 9, [illegible] en el nuevo líder, Togusa, quien debe lidiar [illegible] de suicidios inconexos, complots contra el [illegible] de los anfitriones y [illegible] en apariencia [illegible] por un hacker llamado Castor [illegible] Puppeteer.

Las dos temporadas de la serie y el OVA fueron producidos por I.G. Productions con Kenji Kamiyama como director principal, y Mamoru Oshii como consultor.

Por Shirow volcado en mayor medida hacia el camino de la ilustración y el diseño de personajes para videojuegos, es improbable una nueva incursión en su manga mas famoso. Pero el universo de Ghost in the Shell no se agota aquí. Existen una serie de novelas, After the Long Goodbye, escrita por Masaki Yamada (que funciona como una precuela de GITS 2: Innocence), y The Lost Memory, Revenge of the Cold Machines y White Maze, [illegible] a cargo de Junichi Fukuoka, situada en el mismo universo del animé, además de varios videojuegos para Playstation. Es por este entusiasmo que despierta la serie aun hoy, a casi veinte años de su creación, que no sería [illegible] encontrarnos una vez más con la Mayor Kusanagi y la Sección 9, para aventurar nuevas respuestas a viejos cuestionamientos de toda la humanidad.

eternia
COMIC - ANIME - CINE - ROCK

Av. Hipólito Yrigoyen 172 (B1832DEB)
Lomas de Zamora - 4282-1113

Historietas | Cartas | Rock | Literatura fantástica y heroica

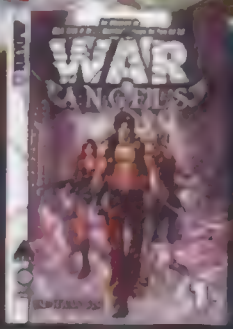
NOVEDADES DE DEUX:

MW #1 de 3

TAROT #3 de 7

MELODIA #1 de 6

WWW.DEUXCOMICS.COM.AR



WAR A. #1 de 3

SIN #1 de 3

MAJE #2 serie

EL VUELO

Un poco de historia

"Manhua" es la palabra china para los comics. Fuera de áreas que hablan chino, la palabra es usada por lo general para referirse a la historieta china. Los caracteres chinos con los que se escribe "manhua" son realmente una variación de los usados para escribir "manga" en japonés y "manhwa" en coreano. Históricamente, debido a la gran liberalización y al nivel de vida más alto, la mayoría de los manhua se han publicado en Hong Kong y Taiwan. Los comics chinos incluyen "todas las formas y los estilos de las historietas, y lianhuantu (un libro de cuentos tradicional ilustrado) ", según Wendy Siuyi Wong, autora de Hong Kong Comics: A History of Manhua (una Historia del Manhua).

La primera revista de manhua fue Shanghai Sketch, que salió en 1928. Durante 1934 y 1937 se publicaban unas 17 revistas de manhua, todas en Shangai. Este formato se usaba para bajar línea acerca de todo kilombo que había con Japón, incluyendo la Segunda Guerra Mundial. Durante el periodo en el que Japón ocupó Hong Kong, todos los manhuas dejaron de publicarse. A partir de 1945, con la derrota de Japón, en China se armó un lío bárbaro entre los chinos nacionalistas y los comunistas. La historieta nunca sería la misma para este país.

Durante los años '50 y '60 la gran inmigración china cambiaría totalmente a Hong Kong y la transformaría en la gran sede y mercado de los manhuas. La revista más recordada y legendaria de esa época fue Cartoons World, surgida en 1956. Esta revista de contenido adulto daría la luz a un mítico personaje llamado Uncle Choi, creado por Hui Guan-Man. Esta historieta hablaba de la ocupación japonesa en China y cómo el asunto se iba poniendo más y más jodido. A todo esto, la serie empieza como la típica comedia boluda, donde el Uncle Choi es el típico salame de barrio, pero de a poco se va poniendo dura, con guiones muy políticos y Choi termina por transformarse en un héroe de guerra. Además de esta serie, el otro gran éxito fue Old Master Q, creada por Alfonso Wong, algo así como Isidoro Cañones meets Love and Rockets. La serie era de humor, pero a la vez tocaba temas sociales, sobre ricos y pobres, la relación con los extranjeros y también – y sobre todo- mucha bajada de línea política. Hasta el día de hoy esta serie sigue y goza de una popularidad gigantesca, ya que además de historietas tiene bocha de películas.

Little Rascals, por Tony Wong.

El Viejo Q, por Alfonso Wong.

Durante los años '70, con la explosión de la televisión y particularmente de Bruce Lee, el género de artes marciales va a ser el que va a dominar el mercado, una tendencia que se mantiene (y se explota) hasta hoy en día. El manhua comienza a adaptar guiones de literatura, en particular la weixa (artes marciales), como por ejemplo El Tigre y el Dragón. Desde los '80 hasta la actualidad, el género de artes marciales domina totalmente el mercado, aunque cabe destacar que los video juegos también empezaron a tener sus adaptaciones, con mahuas de King of Fighters, Street Fighter y demás. El problema es que los video juegos también se tratan de artes marciales, pero bueno... es lo que hay.

El Jack Kirby chino

Wong Yuk-Long, conocido como Tony Wong, realizó su primer comic cuando tenía tan sólo trece años, y llegó a publicarlo en un semanario de la época. En 1971 creó su propia compañía, nombrada Yuk-long Picture Book Company y produjo comics como Pequeño Vagabundo, El Hijo de Ultraman y Solar Lord.

Su trabajo más conocido es Little Rascals ("Siu Lau-man, después llamado Lung Fu Mun, o "Héroes Orientales"), creado en 1972. Wong Yuk-Long, también fundó dos revistas, Sang Po y Golden Bo Daily, y comenzó a establecerse como la fuerza impulsora del manhua de Hong Kong.

Con su estilo pletórico de mandíbulas cuadradas, muslos de tabla de planchar y telones cósmicos, que

Es el coloso de Oriente, el país más poblado del mundo, donde conviven tradiciones milenarias, gobiernos comunistas y desigualdades sociales tan inmensas como el propio país. Siempre a la sombra del manga (algo así como el primo cheto de todo el comic oriental), pero con el potencial intacto para estallar en cualquier momento a nivel global, esta es

LA HISTORIETA EN China

por Lucas Ferrero

Scout, por Ng Can ping

influenció a generaciones enteras de historietistas, Jack Kirby era y todavía es el Rey del comic norteamericano. En Hong Kong, Tony Wong es el Rey. El pico de su popularidad llegó en 1986, cuando su editorial Jademan Comics empezó a cotizar en bolsa; un año más tarde, sin embargo, durante el desplome de la bolsa de Octubre de 1987, quebró. Wong Yuk-Long no sólo perdió su empresa , sino que incluso fue acusado de falsificador y encarcelado en 1991. Después de ser liberado, fundó Jade Dynasty y comenzó a publicar manhua otra vez, para lo cual retomó desde cero todas sus colecciones y publicaciones.

El mercado actual

Las dos grandes editoriales importantes en China son Jademan y Hong Kong Comics. Se podría decir que son el equivalente de Marvel y DC respectivamente, no sólo por el talento que acaparan, sino por la cantidad de series nuevas que sacan constantemente todos los años. Autores legendarios como Andy Seto, Wing Shing Ma y Khoo Fuk Lung han estado en ambas, ya sea con adaptaciones literarias o con versiones en historieta de diversos video juegos.

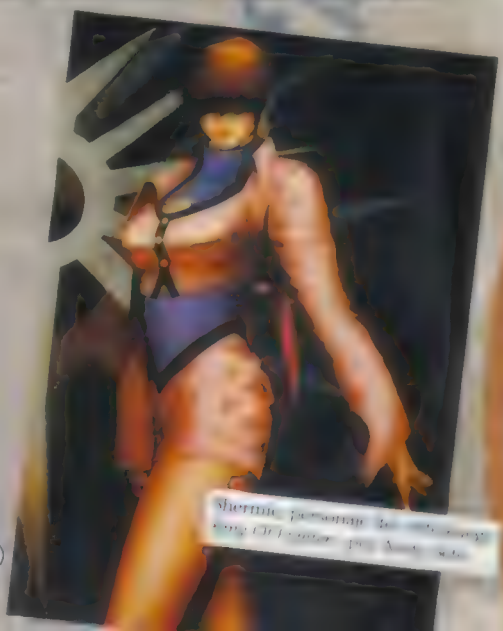
En este gigantesco país, "convención" es una palabra mágica, es algo fundamental y esencial en la vida del chinoka promedio. Más allá de que China se ubica tercera después Japon y Corea a la hora de realizar mega-convenciones, no se queda tan atrás y la importancia que le dan a estos eventos comiqueros es fundamental. Al igual que en varios paises, están presentes las editoriales, con sus autores estrella, y además de promover las nuevas series, también promueven la literatura y el teatro. Es muy común que en una convención china veas -además de historietas- cosas relacionadas a la literatura o al teatro. Los chinos hacen una especie de Combo 5 pero sin la panceta, donde te meten todas las manifestaciones culturales que te puedas imaginar en un mismo evento. No sólo hay charlas de historieta, sino también de política, teatro y arte como para convocar a más publico.

Y atenti con lo de la política: al ser un país comunista, las historietas están bajo una especie de control que limita mucho las temáticas. Hoy es casi todos artes marciales (y no siempre con ambientación contemporánea) y casi no existen historietas que ofrezcan una mirada crítica o bajadas de línea. No esperes super-sagas donde le dan palos al Partido Comunista o donde cuentan cosas secretas sobre presidentes. Lamentablemente, son muy pocas las que no están relacionadas con artes marciales, y pocas las que, desde un contexto histórico, pueden deslizar alguna seudo crítica... pero bueno, es lo que hay.

Por todo el mundo

El manhua de a poco cautivó la atención de otros países, y así surgieron otras editoriales en distintos lugares del mundo que se animaron a editarlos. En Estados Unidos, hoy por hoy, la que saca casi todo es Dr. Master. Esta acapara a grossos de la talla de Andy Seto y Wing Shing Ma. Publican manhuas de video juegos como King of Fighters y Capcom vs Snk, pero también algunas glorias históricas como Storm Riders y Four Constables.

En Brasil son Panini y Conrad la que se encarga de editar manhua. En Francia, Xiao Pan es la editorial que edita y que mostró al mundo el nuevo y talentosisimo autor Benjamin. ¿Tendremos alguna vez nosotros la posibilidad de conocer el manhua? Existen rumores de que un editor argentino publicaría algo, pero ya saben como es esto... todos prometen y despues pocos cumplen.



EL GIGANTE ESMERALDA VUELVE A LA GRAN PANTALLA DESPUES DE CINCO AÑOS DE SUSPENSO. UNITE A LOS HULKBUSTERS Y ENTERATE TODO ACERCA DEL ESTRENO DE

THE INCREDIBLE HULK

POR HERNAN KHATCHADOURIAN

EXTRAÑA SUERTE

BORRON Y CUENTA NUEVA

¿DE DONDE TE TENGO?

te tiende el general Thaddeus "Thunderbolt" Ross (ahora interpretado por William Hurt), quien reclama a Banner como propiedad del ejército. A su vez, el angustiado científico busca también reencontrarse con Betty Ross (Liv Tyler), el amor de su vida que también resulta ser la hija de su mayor enemigo. Y es que en este tipo de historias, [illegible]

Pero la mayor amenaza que enfrenta el gladiador esmeralda viene de la mano de Emil Blonsky (el siempre malvado Tim Roth), un soldado que, sabiéndose al final de su carrera, acepta someterse a un tratamiento de rayos gamma para obtener los poderes de Hulk que lo transforma en The Abomination. De esta manera, Hulk consigue un enemigo a su medida y la batalla entre ellos dos hará estremecer los cimientos de la ciudad de New York.

El guión, en el que también metió mano Edward "Antivirus" Norton, incluye también secuencias a modo de flashback en las que se recuenta el origen de Hulk para acomodarlo a la nueva película.

VERDE ESPERANZA

El ex CEO de Marvel y ahora productor independiente, Avi Arad, está más que contento con esta nueva incursión cinematográfica de la bestia. "Me encantó la anterior película de Hulk" comenta el mercader "es sólo que era una versión que diferia un poco de la de los comics. Esta vez la hicimos mucho más parecida".

El otro productor ejecutivo de la peli, Stan Lee, no puede pedir más: a los 81 años vuelve a hacer un cameo y otra vez estará acompañado del legendario Lou Ferrigno, como ya hicieron en el 2003.

Leterrier llevó al equipo de filmación por toda la ciudad de Ontario (Canadá), luego pasaron a New York y más tarde terminaron acá nomás, en Rio de Janeiro, en donde se tomaron las fotos que aparecieron en Internet en diciembre último. El resultado preliminar se puede ver en la página web de la película (www. Incrediblehulk.marvel.com), en un trailer que incluye la famosa melodía de Joe Harnel con la que concluía la serie de Bill Bixby en una versión modificada a cargo de Craig Armstrong.

Pero no es la música de la serie lo único que influyó en esta nueva película. El diseño de Hulk también ha cambiado, y poco queda de los rasgos primitivos de la anterior. Ahora hay un Hulk mucho más humanizado. "Este Hulk está totalmente remodelado", comenta Avi Arad. "Tiene nuevo tamaño, nuevo color y una actitud diferente, menos hostil. Está hecho para protagonizar una historia de amor y parecer más heroico, como el que protagonizaba la serie de TV. Es más humano, más conmovedor". Y con respecto al "nuevo color", Arad se niega a confesar si se verá al Hulk Gris en algún momento.

El que difiere un poco de todo lo conocido es The Abomination, cuyo diseño fue cambiado para causar terror

en lugar de risa, teniendo en cuenta que el de los comics está un poco obsoleto."Emil Blonsky es un soldado que está al final de su vida útil- explica Leterrier- y por eso decide ofrecerse como conejillo de indias para ir a un mano a mano con Hulk. Cuando me contrataron, fui a Marvel Films con mis propias ideas para el personaje. Había algo de reptil en el personaje que no encajaba con su origen. Eliminé esos detalles y lo convertí en un humano al que inyectan en los lugares equivocados y por eso algunas partes de él crecen de manera diferente. Es The Abomination pero con un toque más realista".

Además, al ser esta la segunda producción totalmente a cargo de Marvel Films (despues de Iron Man), esta buena gente no quiere dejar pasar la oportunidad de explotar la franquicia a futuro y por eso ha incluido personajes que, en una posible secuela, pueden tener cierto protagonismo como Jim Samson y Samuel Sterns, más conocido en los comics como The Leader, uno de los enemigos más peligrosos de Hulk.

Al parecer, nada escapa de la todopoderosa mano de Marvel que planea estrenar en breve toda una batería de películas como la ya mencionada secuela de The Punisher, Nick Fury (¿con Samuel Jackson?) y Captain America. De momento, habrá que esperar hasta el 19 de junio para ver cómo Hulk rompe todas las taquillas además de media New York

ABANDERADO DE LOS PERDEDORES CON ONDA Y CONVICCIONES INQUEBRANTABLES, ESTA GENIAL CREACION DE ROBIN WOOD Y CACHO MANDRAFINA IMPACTO HACE 30 AÑOS Y AUN HOY ES REFERENTE INELUDIBLE DEL MEJOR COMIC POLICIAL CREADO EN ESTA PARTE DEL MUNDO. Y ADEMAS UN GRAN CONTRAEJEMPLO PARA CERRARLES EL ORTO A LOS QUE BARDEAN A COLUMBA! HACETE AMIGO DE LA YUTA, AUNQUE SEA UNOS MINUTOS. VAMOS A LA VIOLENTA NUEVA YORK DE LOS AÑOS '30 A COMBATIR AL CRIMEN CON

SAVARESE

POR ARIEL AVILEZ
ILUSTRACION DE DANTE GINEVRA

TIEMPOS VIEJOS

El día de los Santos Inocentes del año 1978, los lectores de la revista D'artagnan presenciaron sorprendidos la perdida de la inocencia de un enclenque siciliancito de ficción y también de toda una línea editorial, la de Columba; hasta la fecha, ni el propio Robin Wood, el más audaz de los guionistas de la casa, se había animado a desarrollar del modo que luego desarrolló a un personaje de las características de Savarese, un antihéroe, un sujeto que no conoce otras victorias que las amargas victorias pirricas.

1978 fue un año clave para la Editorial Columba: festejaba su aniversario número 50, tenía cuatro publicaciones en las calles y una gallina ponedora de huevos de oro que no cesaba de crear series para cada una de ellas. Progresivamente, Robin Wood -la mentada gallina, claro- fue abandonando sus pseudonimos -Roberto Monti, Robert O'Neill, Mateo Fusari- para estampar su verdadero nombre en la mayor cantidad posible de historietas: Aquí la Legión, Los Amigos, Mark, El Cosaco, Or Grund, Wolf... todo eso y mucho más es fruto de aquella fértil época.

Antonio Presa, uno de los hombres fuertes de la editorial, apostó fuerte a la nueva creación de Don Robin: para ella, sugirió a un dibujante en ascenso que venía haciendo trabajos desde hace poco más de una década (adaptaciones de películas, cierta serie de corte romántico en Intervalo): Domingo "Cacho" Mandrafina, completísimo artista, dueño de un manejo singular de las sombras, soberbio narrador y, como si esto fuera poco, amante documentado de las historias del New York de los años '30. Y de eso iba, precisamente, la nueva serie.

Antes de comenzar, Rubén Marchionne, dibujante de Dax, donó sus facciones al protagonista de la historieta. Y ya con varios episodios en carpeta, el Anuario número 12 de la revista D'artagnan salió a la calle con los impagables tres primeros capítulos de la serie (reportaje a Mandrafina incluido).

Como no podía ser de otra manera, el éxito acompañó desde el vamos a las aventuras de Savarese; éxito testimoniado por la cantidad de portadas que desde entonces se le dedicó.

Cuando ya entrados los '80 a Wood le resultó imposible sostener su volumen de producción, Columba le asignó al afamado guionista otros tantos escritores encargados de proporcionarle "guiones hago"

...ie Robin, al mejor estilo Alejandro Dumas, procedía a modificar, enriquecer y hasta reescribir. Así, Pablo Pastore se hizo cargo de Helena, Armando Fernández de Aquí a Legión y Or Grund y Manuel Morini (Gustavo Amezaga) de Savarese, serie a la cual, entre tantas cosas, propor...onó un personaje de importancia capital: Ingeborg.

Entre 1978 y 1989 se publicaron alrededor de 160 episodios de parejísima factura. Durante más de una década, a este entrañable personaje lo vimos caer, arrastrarse y levantarse para volver a caer, en historias ambientadas entre 1920 y 1945... y con él sufrimos. Tal vez por eso y por el inmenso cariño que uno adivina tanto Wood como Mandrafina depositaron en su creación, es que aún hoy, a treinta años de su creación, Savarese sigue siendo considerado uno de los picos más altos de nuestra historieta.

AQUEL MUCHACHO TRISTE

Giovanni Savarese nace en 1906 en Graziano, Sicilia, en el seno de una típica familia rural. Vittorio es el nombre de su padre, Rosetta el de su madre y Fredo el de su hermano mayor; gente dura, curtida, de pocas palabras y dueña de un indeclinable sentido del honor.

Desde el vamos, Giovanni desentona: miedoso, enfermizo, apocado, es poco más que la vergüenza de la familia; sólo le falta declarar ser lector de historietas para no merecer la más mínima de las consideraciones.

Las cosas se ponen realmente feas cuando el bambino cumple sus catorce años; Don Vittorio se enemista con Don Fabio, el capo mafia local, a causa de que éste pretende que los Savarese cedan sus tierras a un compadre suyo. El buen Don Vittorio es un perro de muy pocas pulgas, pero un perro de los bravos, así que antes de ser acribillado a escopetazos se carga al joven e impulsivo Enzo, hijo único de Don Fabio. Fuera de sí, el mafioso clama vendetta en contra del resto de los Savarese y pronto es parcialmente complacido: Doña Rosetta y el prometedor Fredo perecen bajo el fuego de las luparas cuando se aprestan a huir. A último momento, Don Fabio -quien a diferencia de Wood no ha leído El Padrino de Mario Puzo ni visto la versión fílmica de Francis Ford Coppola- se apiada del insignificante Giovanni y le ordena abandonar para siempre Graziano.

Así comienzan las desventuras del último Savarese.

Durante un año, se establece en Palermo, en casa de sus tíos Roberto y Giuliana, gente de muy mala leche, empecinada en matarlo de hambre y cansancio y hacerlo laburar de sol a sol en el almacén del que son dueños. Harto de los abusos y de la violencia psicológica que no tarda en transformarse en violencia física [illegible] lo mueleen a palos al tiempo que lo acusan injustamente de ladrón. Giovanni gana la confianza del capitán del navío Cormorán y se embarca rumbo a New York.

En el barco trabaja duro y es adoptado como mascota de la tripulación. Sin perder tiempo, demuestra por primera vez una habilidad que hasta ahora no había tenido ocasión de manifestar: su capacidad de aprendizaje; toma lecciones aceleradas de inglés y les saca mucho provecho.

Eternamente meado por los perros, el desembarco en América es poco auspicioso para Giovanni, que no tiene documentos y, para colmo de males, se topa con un empleado de inmigración altamente xenófobo. Providencialmente, tiene ocasión de salvarle la vida a un hombre muy poderoso, un obeso napolitano que, en agradecimiento, no sólo lo apadrina en su entrada a los USA, sino que le otorga la ciudadanía estadounidense (¡¿?!) y le da un nombre nuevo: John. Sin embargo, en el futuro ambos se arrepentirán de sus sendas buenas acciones: Savarese de haber evitado la muerte de Al Capone, y Al Capone de haber salvado a John Savarese.

Son años difíciles los primeros de Johnny en América. Sobrevive como puede merced a empleos de poca monta: vende diarios, hace delivery para una carnicería. Pero [illegible] ya que es muy querido por casi toda la gente de la Little Italy neoyorquina y, especialmente, por Mike O'Rourke, [illegible] y que lo alienta para que siga progresando en sus estudios.

La tragedia se desata cuatro años después cuando la Mafia ordena el asesinato de O'Rourke. El episodio es sumamente traumático para el pobre John, quien debe

LA JUGADA MAESTRA

por Diego Accorsi

Savarese es una de las mejores creaciones de Robin Wood por varios motivos. Uno de ellos son los dibujos de Cacho Mandrafina. Pero quiero detenerme en otro. Robin empieza a escribir la serie sabiendo exactamente adonde quiere ir, que quiere contar. Y retrocede para darle una base sólida e interesante, creíble, humana y a la vez atrapante. Porque el Robin que escribe Savarese no es el adolescente muerto de hambre que creara Nippur más de diez años antes. Este es un profesional consagrado, con muchas millas encima, con más referencias culturales, con chapa para decir en Columba "Quiero hacer esto" y que le dieran luz verde, sea lo que fuere. Y sí, es muy probable que después de ver El Padrino de Coppola haya dicho: "Quiero hacer una de mafiosos", pero es ese retroceder en la historia, ese planteo del personaje desde sus inicios lo que convirtió a Savarese en uno de los más recordados de los millares que pasaron por las páginas de Columba.

En el Anual 9 de D'Artagnan (1976) debuta esta formidable serie con dos episodios juntos. Conocemos ahí a Giovanni, un niño huérfano que va a buscar una vida en América y ya estamos atrapados. Ese perdedor expelido por los criminales y la injusticia italiana debe sobrevivir en una Nueva York terrible y fascinante, con posibilidades para cientos de personajes y miles de historias. ¿En qué se convertirá ese cuco? ¿Será –por el olor a la película éxito de esa época- un nuevo capo mafia? Robin ya tenía la respuesta y todo se arma para llevarnos a eso.

Bien podría haber arrancado la historia desde Savarese agente del FBI contra la corrupción, pero hacernos vivir todo ese proceso de crecimiento y acompañar ese destino plagado de aventuras –y desventuras- es LA jugada maestra de Wood en esta serie. Al Capone se cruza con un niño italiano pobre y a la deriva en una metrópoli monstruosa, sin sospechar que su destino será volver a cruzárselo cuando se haya convertido en el agente del FBI encargado de su ruina. Las mujeres danesas (obsesión del guionista a más no poder) desfilan en la serie desde temprano y seguirán creciendo a la par del personaje que es recordado más por sus fracasos que por sus logros. Savarese, el perdedor, se ganó al público por compartir su historia desde lo más remoto, desde lo más íntimo. Y eso, amigos, lo pueden hacer muy pocos perdedores.

nuevamente huir tras verter su primera sangre, la del asesino de su amigo.

Tras un tiempo en el exilio por el durísimo sur yanki, donde se topa inevitablemente con la Mafia en todas sus formas, Savarese retorna a New York desconsolado por su total inutilidad para cualquier actividad de importancia y con los ánimos por el suelo ante el avance incontenible de delincuentes de la misma laya de los que mataron a su familia y a tantos amigos. Son los turbulentos años de la "Ley Volstead" que prohíbe la fabricación y venta de bebidas alcohólicas y que abre todo un nuevo campo de acción para la Mafia, indirectamente favorecida por ciudadanos comunes que se atienen a la omertá, al silencio, al no te metás.

Empleado en el almacén de un alemán que pretende casar al enclenque siciliano con su obesa hija, traba amistad con Carlo Cuccio, un policía encubierto que lo impulsa a dar el paso más importante de su vida: hacer su vida.

En la Academia de Policías impresiona a algunos y asquea a otros. Es astuto, inteligentísimo, práctico, pero es también un pésimo tirador y su destreza física es lamentable. Sin embargo, su inquebrantable fuerza de voluntad le permitió en poco tiempo salir a la calle con su flamante uniforme policial.

Poco a poco comienza a destacarse. Hace caso omiso a las iniciales burlas de sus pares, se sobrepone a su desastrosa vida privada, las minas no le dan ni la hora, y asesta un buen par de terribles golpes a la Mafia. Su foto adorna los titulares de todos los diarios, y tal vez por eso no es rechazada su solicitud de ingreso al FBI, la Oficina Federal de Investigaciones que, a las órdenes del joven John Edgar Hoover, presenta guerra sin cuartel al crimen organizado.

Kevin Barrymore, mano derecha de Hoover, se interesa inmediatamente en John Savarese y en otro agente de origen itálico, Mario Turi, quien no tarda en convertirse en el mejor amigo de nuestro antihéroe. La pareja se complementa a la perfección y por sus conocimientos de primera mano acerca de los métodos de los amigos de Lamica, se convierte en pieza fundamental en la lucha contra la Mafia. Asesinos, secuestradores, vendedores de licor y drogas, todos comienzan a odiar y temer al "Dúo Italiano".

George y Kathryn Kelly, Frank Nash, Albert Anastasia, Bonnie y Clide, "Lucky" Luciano, Meyer Lansky, Joe Masseria, Salvatore Maranzano y un enorme etcétera, todos ilustres criminales, a su tiempo van a parar a la carcel, al cementerio o simplemente ven naufragar sus negocios sucios gracias al impecable accionar de Savarese, más dado al laburo de inteligencia y de prevención que al de distribución de balazos. Sin ir más lejos, es el pequeño siciliano quien, con ayuda de Elliot Ness y sus "Intocables", mete tras las rejas a su viejo conocido e involuntario benefactor, Al Capone. Pero el napolitano no olvida y comienza a madurar su venganza dentro de Alcatraz.

Su éxito como agente estrella del FBI no es gratuito: lo paga con una vida privada lamentable para la que apenas tiene tiempo libre. Si bien nunca tuvo demasiada suerte en asuntos de polleras, todo se va al infierno cuando conoce a su despampanante vecinita danesa Anne-Mette Hojgard, altísimo yiro de los años '30, soberbia calienta braguetas y dueña de una complejísima colección de chongos cuyas filas Savarese rapidamente pasa a engrosar. Pero el petiso tiene algo -canta, oh Ricky Maravilla- y la pérfida europea termina enamorándose de él patas y todo. Se inicia así una relación enfermiza, con John bebiendo, fumando y laburando más de la cuenta para intentar sacarse de la cabeza a su amada, y con Anne-Mette, confundida y furiosa consigo misma por haberse enamorado de tamaño perdedor, tratando de matar, de celos al sentimental agente federal, quien debe presenciar el desfile de machos que entran y salen de la casa de la blonda. La cosa empeora cuando llega a instalarse a casa de Anne-Mette su dilosa prima Ingeborg, otra beldad que también enloquece por el enano, y entra en el círculo, y ese para convertido en un divertido triángulo amoroso. Matemática aplicada, que le dicen.

Antes de que su cabeza estalle, Savarese debe encarar la misión de su vida. Cuando el FBI toma nota de que tras las balas de un peligrosísimo asesino que cuenta con el apoyo de un vasto grupo mafia, La pesadilla termina en Graziano, Italia, y viene a saberse que el pedazo de asesino no es otro que Don Fabio, el padre de los Savarese. En un épico broche de oro, las pintorescas calles de Italia hablan basado conmigo a Mario Puzo y a por más de dur simos federales, le vienen a regalos de sus compañeros soldados. Pero el alma de los Savarese decide no retornar a América, prefiere quedarse a meditar si es o no verdadero o no ejecutar venganza contra su padre Fabio. Cuando por fin decide que no es así, la noticia de sobre de qué se ha convertido las circunstancias llevan a ser involucrado en una guerra mafiosa de sucesión que terminará con Don Fabio siendo dejado atrás por todos.

De vuelta en EEUU, dos acontecimientos, uno que conocemos y otro que ignora, cambiarán su vida para siempre.

Anne Mette decide casarse con un veterano al que le sobran los billetes y Al Capone, desde la cárcel, ordena el asesinato de John Savarese. En el peor dia de su vida, el siciliano -triste, solitario y final- presencia la boda de la mujer que ama al tiempo que los sicarios de Capone llenan de plomo a Mario Turri al confundirlo con Savarese.

Loco de furia, de pena y de culpa, John se contacta con gente del mafioso "Lucky" Luciano para que, a cambio de la cabeza del zar del crimen Salvatore Maranzano, se haga cargo de voletear a los autores materiales del asesinato de su amigo Mario.

Tras esto, el FBI decide licenciar a Savarese y enviarlo como alguacil a Lincoln, un pueblito perdido en Nuevo Mexico. De muy mala gana, el tano acata la decisión de sus superiores y ocupa su nuevo cargo. A esta altura del partido se ha convertido en una piltrafa humana, un borracho desaseado y sin voluntad. Sin embargo, tras frustrar un robo al banco del pueblo y solucionar un par de problemas locales, inicia un lento proceso de resurrección moral.

Pasa el tiempo, el FBI lo olvida, Lincoln desaparece y Savarese no tiene otra que largarse a vagar por el sur yanki y el norte mexicano. Se emplea como changarin, como lavacopas, como minero; sobrevive. Y esto tambien representa para él una suerte de limpieza física y moral, porque cuando regresa a New York para reintegrarse al FBI ya ha abandonado el alcohol y el tabaco: es un hombre nuevo.

Estamos a fines de los '30 y "El Siciliano Incorruptible" une fuerzas con otra leyenda de los federales, Sean Falcone, "El Irlandés Fantasma". Se admiran mutuamente y juntos trabajan a la perfección atormentando, especialmente, a los cada vez más populares traficantes de heroina.

Decidido a rehacer también su vida privada John se casa con la fiel y paciente Ingeborg. Al principio, todo marcha inusualmente bien y hasta traen al mundo una hija, Alessandra, pero un Savarese plenamente feliz no es Savarese; Ingeborg se hace adicta a la morfina y su adiccion la lleva a una larga agonia, al manicomio y, finalmente, a la muerte.

El siciliano tiene un callo en el alma: su viejo amor, Anne-Mette -que tambien ha conocido la impiedad de los años y la infelicidad- decide ayudarlo a criar a su huerfanita. Savarese ha descubierto que solo es bueno para combatir al hampa, asi que decide dedicarse exclusivamente a eso... y a esperar que una bala, una bomba en el coche o los años le pongan fin a sus desgraciados dias.

Y eso es todo lo que sabemos de él.

Contame una historia

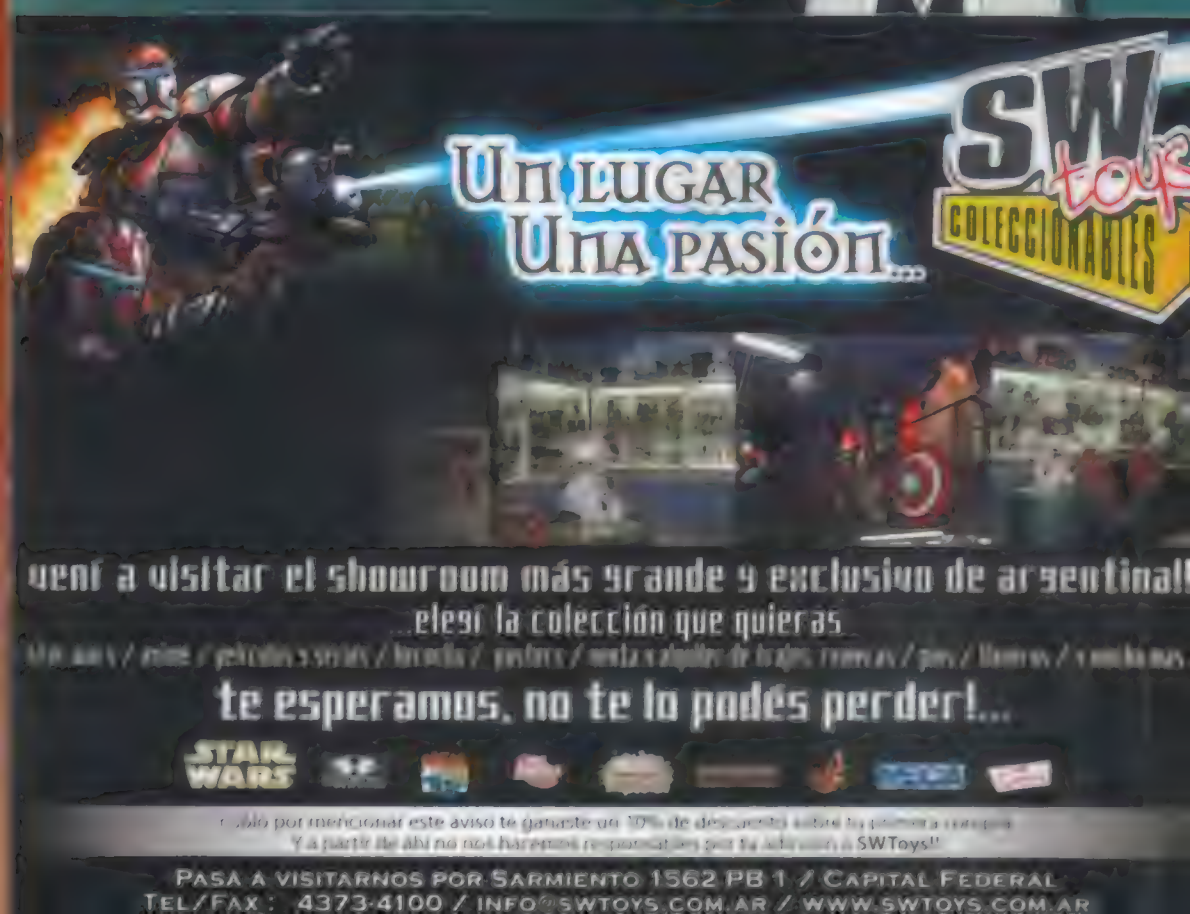
Savarese es una obra que, por su calidad, pide a gritos una reedicion definitiva completa, seria y en blanco y negro. Mientras tanto, los lectores impacientes pueden intentar la titanica tarea de completar su coleccion rastreando las viejas D'Artagnan en las cuales la serie se publico originalmente.

Reediciones parciales y de dudoso buen gusto existen a montones: en los números pares de la revista Nueva Aventura (suplemento columbero que salia en algunos diarios del interior), en la revista Nippur Magnum (entre 1994 y 2000 se reeditaron poco más de una centena de episodios, incluido un apócrifo número cinco, armado con pedazos del capitulo uno y del cuatro, joya bizarra), en la Colección Clásicos de Columba (se le dedicaron tres libros con diez episodios cada uno), en la revista PluSelección (reedición de los primeros episodios de la serie) y en los seis números del comic book Intervalo presenta Savarese (en blanco y negro, con portadas ineditas y un rotulado más potable que el original, nos volvemos a encontrar con los doce primeros episodios).

Tal vez la mejor edición que conoce esta historieta hasta la fecha sea la de la española Detective Story, una antología policial que, desde su primer número (diciembre de 1989) albergó a Savarese, a Dick Tracy y a Harry Nash (otro producto columbero pero de Mazzitelli, Ottolini y Pedrazzini) en un formato amplio, en blanco y negro, con rotulado manual e impreso en un papel respetable. Lastimosamente, y al igual que las antes mencionadas, esta aventura editorial no funcionó y la colección se canceló al poco tiempo... Ahora que lo pienso bien ¿este tipo no será yeta?

---

http://blancasmurallas.com.ar
(el autor agradece la colaboración de Horacio Mors y Cacho Mandrafina)

-Go Yen-
Design
Remeras, parches,
pines, munequeras,
culotes, mochilas
y dvd´s.
Lo que querAS de tus seriES,
PeliculAS o juegos fAvoritos.
WWW.GOYENDESIGN.COM
15-6957-8010
ALBERTI 93 - 1°A (CAP)

Un lugar
Una pasión...
SW toys
COLECCIONABLES
vení a visitar el showroom más grande y exclusivo de argentina!!
...elegí la colección que quieras
te esperamos, no te lo podés perder!...
STAR WARS
Sólo por mencionar este aviso te garantizo un 10% de descuento sobre tu primera compra
Y a partir de ahí no nos hacemos responsables por tu adicción a SWToys!!
PASA A VISITARNOS POR SARMIENTO 1562 PB 1 / CAPITAL FEDERAL
TEL/FAX: 4373-4100 / INFO@SWTOYS.COM.AR / WWW.SWTOYS.COM.AR

El rotoscopio, como dispositivo, no merece muchas consideraciones de nuestra parte. Basta decir que permite a un animador dibujar imágenes para animación siguiendo como referencia una filmación previa de actores en vivo. Es lo que se ha hecho con el rotoscopio (uso y abuso) lo que marca la auténtica diferencia. Por eso es hora de conocer a

LOS AMOS DEL ROTOSCOPIO

por Roberto Pulitano

1. MAX FLEISCHER

Pruebas mayores. Este hombre, por sí solo y asistido, fue todo un pionero en esto de la animación. Parió a Betty Boop, dio rienda suelta a Popeye el Marino y creó a la mortal serie de Superman inimpresionable conforme pasan los años. No solo creó el rotoscopio en 1917, sino que sus investigaciones permitieron la combinación de imágenes reales con figuras bidimensionales... y además creó la primera caricatura sonora de la historia, ¡dos años antes de Steamboat Willie de Disney!

La idea del rotoscopio es sencilla en ejecución y logra su cometido a la vez que economiza recursos: permite dotar de mayor "realismo" a las animaciones al tiempo que no necesita de construir escenarios con madera y yeso, ni precisa de vestuarios de época, ni ninguna parafernalia por el estilo. Simplemente, se filma a los actores mientras representan una escena del guión y luego el animador agrega todo el resto, con lo que queda demostrado que desde un lápiz sale mucho más que una línea de grafito negro.

Todos recordamos haber visto algún capítulo del Superman de Fleischer, ese personaje pre-Crisis ¿Recordchols, eran los '40! ¡Era un personaje pre-Universo DC prácticamente!) que vivía aventuras algo esquemáticas pero que daban esa rara sensación de estar viendo a un

Superman real o, al menos, nos daban una idea de cómo se verían Kent y Lois y Perry White si habitaran este lado del televisor. Un verdadero clásico que, repito, no ha perdido vigencia.

2. RALPH BAKSHI

Antes de comenzar el desglose de la carrera del señor Bakshi, es necesario aclarar un par de puntos para evitar cualquier tipo de distracción ulterior. Primero que nada, no se trata de un director genial, sus capacidades narrativas son bastante... mediocres, por utilizar una palabra elegante. Segundo, su mayor mérito está en su arriesgada Pasión (con mayúsculas) para emprender proyectos y temáticas a las que muy pocas personas podrían animarse. Bakshi siempre fue un kamikaze del mundo del cine en general, un vanguardista; un tipo que logró convencer a productores y extraños de darle una oportunidad a algo por entonces desconocido en América: la animación para adultos. Pero estas alabanzas no hacen a un buen director... "sabe contar una historia con imágenes" podríamos decir, pero solamente para ser corteses.

Su primera incursión en el mundo cinematográfico no podía ser más que auspiciosa: la delirante Fritz The Cat, basada en personajes de Robert Crumb, llegó a recaudar 25 millones de dólares en 1972. Fue también, la primera película animada en obtener una X por la Asociación Americana de Calificación de Películas, lo cual limitaba su distribución en cines. Aún así, la movie adquirió rápidamente el status de "culto" y fue venerada por hordas y hordas de lisérgicos demenciales. Fritz es un poeta maldito que llora por las injusticia de un mundo cruel y despiadado que se

empecina en demacrar sus ideales y valores, lo que lo sume en una perspectiva negativa en donde no hay lugar para la esperanza.... ¡hasta que conoce las drogas y el sexo! Y todo vuelve a su cauce. Están quiénes dicen que toda la peli es una gran patada en la entrepierna para la cultura underground, a la que acusa de egoísta y despreocupada y peligrosa. Igual, los perros no pueden entrar en los cementerios.

Vista hoy día, la película resulta incoherente y demasiado caprichosa en su narrativa como para ser tolerada de un sólo saque (je... "saque"). No quisiera recomendar que, a los efectos de disfrutar plenamente de esta película, conviene estar bien acompañado de una jarra de cerveza y de una damisela rubia o morocha porque, sinceramente, se me ocurren cosas mejores que hacer con una jarra de cerveza y una damisela rubia o morocha que mirar Fritz The Cat..... Bah, puede ser, es un mundo raro.

Debido al éxito de Star Wars, los productores hollywoodenses andaban deseos de producir alguna saga épica que dejara la misma cantidad de ingresos. Desde hacía años, se venía buscando

hacer The Lords of the Rings; sin ir más lejos, Stanley Kubrick estaba convencido de hacerla con los Beatles como protagonistas (McCartney como Frodo, Harrison & Ringo como Merry & Sam y Lennon... como Gollum!). En ese momento cronologico, fue juntar el hambre con las ganas de comer. Claro que la popularidad de la saga era ínfima por esos años, Tolkien apenas si era conocido por un par de selectos adolescentes y ermitanos alrededor del mundo, lo cuál inspiraba poca confianza a los adinerados estudios americanos. Tras muchas idas y vueltas, el unico proyecto serio venia del lado de John Boorman quién (por alguna razón ilogica que nadie en Hollywoodland entendia) deseaba hacer la trilogia completa

Tras meses de angustiosa deliberación, Boorman convencio a los ejecutivos de resumir los libros en Una Sola Movie y los tipos aceptaron (después no quieren que se burlen de ellos). Obviamente, el guión presentado por el director de Excalibur era de 700 páginas y quedó varado en el limbo de los proyectos irrealizables

Hasta que llego Ralph Bakshi a bordo de su ciclomotor y propuso realizar "la versión animada, y considerablemente mas barata, del Lords of the Rings". A Boorman le dieron 3 millones por su guioncito y Bakshi logró permiso para resumir la historia en dos movies... algo medianamente más logico. La peli (con 131 minutos) se estrenó en Diciembre de 1978 y se esperaba que fuera un éxito de taquilla impresionante, pero se quedaron con las manos semi vacías. Existieron varios factores que influyeron en el terrible fracaso comercial de esta movie... segundo: el tempo narrativo no existe, las escenas se suceden una tras otra como sopapo de idiota sin dar tiempo para asimilar lo que esta ocurriendo. Esto ayuda a desvirtuar toda la carga dramatica de la novela y a saturar al espectador. Escenas claves como la fiesta de cumpleaños

de Bilbo, la visita a Elrond o el espejo de Galadriel ocurren con una rapidez y liviandad que realmente hacen creer que no tienen peso en la historia, como si de momentos transitivos se tratase. Cuarto: el rotoscopio no funciona debido, en parte, a la falta de recursos economicos. La interacción entre los personajes y el escenario en que se mueven es casi nula, dando la impresion de que están parados sobre el vacio. Además, la técnica utilizada para representar a los seres oscuros (negativos coloreados) confunde, molesta y termina siendo pesada para el ojo. Tercero: el diseño de personajes deja mucho que desear, sobre todo porque los actores elegidos para el casting "real" le ponen menos onda que un renglon a sus performances y, salvo Gandalf, todos lucen exagerados y anti-naturales. Primer factor del fracaso: Bakshi está a media máquina mal, resuelve situaciones a las apuradas y todo huele demasiado a pelicula amateur. Salvo el periplo por Moria, el resto de la peli no merece ser vista

El plan original del filme era ir desde la Comunidad del Anillo hasta la Batalla en el Abismo de Helm en la primera parte y continuar con el periplo de Frodo por Mordor y la defensa de Gondor por parte del resto de los personajes en al segunda. Pero, y casi sobre el final de la producción, nuestro muchacho se desayunó que el estudio no pensaba poner ni una moneda para la continuación. Entonces hizo lo que termina por condenar a The Lord... al

ostracismo fílmico: agregó "Y así las Fuerzas de la Oscuridad fueron expulsadas para siempre de la faz de la Tierra" ¡justo después de la batalla de Helm y con Frodo todavía peregrinando a Mordor! O sea, era evidente que faltaba algo...

A pesar del revés en su carrera, Bakshi tenía ganas de seguir. Entre 1981 y 1983 produjo dos muy interesantes películas que, en cierta manera, lo redimen del fracaso anterior. American Pop y Tygra: Fire and Ice no fueron hitazos de taquilla pero son dos películas excelentes. Llama la atención la idea detrás de American Pop: la historia del rock & roll americano vista desde la perspectiva de cuatro generaciones de una familia de judíos y sus repetidos intentos por lograr vivir de la música. Es un proyecto ambicioso y que nos habla bastante de la personalidad del Bakshi: después de fracasar con The Lord el tipo elucubra toda una saga generacional con ramificaciones en la cultura popular norteamericana! Y, encima, en una técnica que ya tenía más detractores que adeptos! Cualquier otro director se lo habría pensado dos veces antes de embarcarse en semejante proyecto después de tremendo fracaso pero no el Bakshi... no, él es un puto cabeza dura. Y así le va...

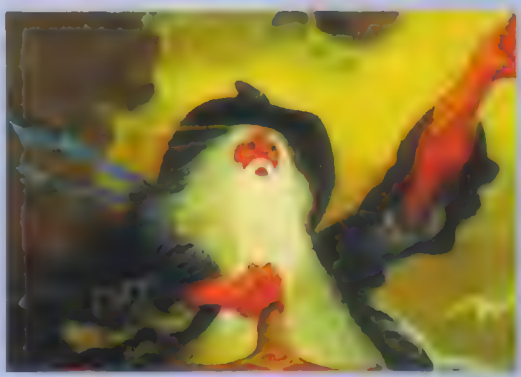
Tygra es un proyecto más redondito, con un guión mucho más simple y organizado (de Gerry Conway y Roy Thomas, nada menos), que comienza bien, sigue bien y termina bien. Además, la campaña publicitaria contaba con el glorioso Frank Frazetta como diseñador de personajes y la movie copia muchos de los cuadros más célebres del Dios de la Ilustración (¡¿Alex quién?!).

Nueve años después, Bakshi volvió al ruedo con Cool World, una especie de Roger Rabbit para adultos. Pero ni Gabriel Byrne, ni Kim Basinger ni Brad Pitt pudieron salvar de la quema a esta delirante fábula sobre.... Bueno, creo que es una reflexión sobre la vida y los dibujos animados y dejémoslo ahí.

En la actualidad, prepara Last Day in Coney Island, de la que se sabe poco y nada

3. RICHARD LINKLATER

Si hay un cineasta que ha sabido sacarle el jugo a la rotoscopia, ése debe ser Richard Linklater, uno de los directores más subversivos e intrigantes que haya pisado un estudio Hollywoodenseano. En su filmografía abundan proyectos de carácter decididamente experimental con obras pensadas para el consumo masivo. Y, a diferencia de otros, logra que todas sus pelis formen parte de un discurso particular, de una visión del mundo que no puede ser confundida. Eso, hoy en día, ya es mucho.



Como le decía a mi perro Orfeo, Linklater utilizó la rotoscopia en dos ocasiones y lo hizo bien. La primera fue en el 2001 para Waking Life (Despertando a la Vida). En esta pieza, se ofrecían una serie de reflexiones y actitudes sobre los distintos grados de la conciencia, el valor de la sociedad, el determinismo y el libre albedrío; por citar sólo algunos de los aspectos de esta movie. Durante sus 90 minutos de duración, se nos plantean preguntas, que abren caminos y posibilidades para cuestionar o enfatizar nuestras condiciones de vida, los logros de la humanidad y del Universo todo. Todo esto construido como si de un ensueño se tratase, con pequeños travelings aéreos para diferenciar una escena de otra. La extraña sensación de fluidez lograda por esta peli (donde nadie deja de hablar ni un minuto) es lograda gracias a nuestra amada técnica, pues le permitió añadir detalles a la narración para apoyar cada una de las ideas, así como elementos que hubiesen sido más complicados, y caros, de lograr mediante imagen "real". Un auténtico torbellino de ideas y sensaciones y sentimientos y deseos frustrados,

todos ellos acompañados por la onírica rotoscopia y una buena banda de jazz. Punto para Linklater.

En 2006, se presentó A Scanner Darkly (que podría ser traducido como "Una mirada en la Oscuridad" o "Un escaner oscurito") adaptación de una de las mas populares novelas de esa interminable, inagotable, inefable e impresionante fuente de inspiración que fue, es y será por siempre Phillip K. Dick. La historia narra los derroteros de un grupo de adictos a las drogas en un futuro no demasiado lejano en donde la "vigilancia domestica" está a la orden del día, las traiciones funcionan como medio para obtener un bien, y la Sustancia D sigue sumando adictos alrededor de America. Desde la marginalidad de sus vidas, sus personalidades se van diluyendo mientras la sociedad continua en su espiral de decadente paranoia y esquizofrenia. Aunque la premisa pueda ser bastante deprimente, Dick, en su obra original y Linklater, en la peli, representan todo el drama acompañado de delirantes secuencias dueñas de un humor lisergico maravilloso. El mismo Richard le contó esto a una vecina, y ella tuvo la amabilidad de contarnoslo a nosotros: "Mantenerse fiel al libro ha sido una tarea difícil, porque la novela refleja al mismo tiempo elementos cómicos y trágicos. Yo quería que la película captase el humor y la exhuberancia del libro y que no se limitara a lo triste y trágico. Puedo asegurar que ha sido un reto enorme, pero es el corazón de la historia"

El empleo de la rotoscopia es perfecto para esta historia ya que, de otra manera, hubiera resultado algo artificiosa e incluso inverosímil. Es importante tener en cuenta los intérpretes elegidos para dar vida a los diferentes personajes: Robert Downey Jr, Winona Ryder, Keanu Reaves y Woody Harrelson. Figuras de renombre y auténticos íconos populares de los que Linklater se adueña totalmente y moldea a su gusto y capricho. El posterior dibujo de sus acciones y movimientos permiten al director moldear las interpretaciones, al tomar completa posesión de sus imágenes mediáticas, las que utiliza a favor de la obra, del filme, de sus propias inquietudes. Uno puede decir, con total displicencia que A Scanner contiene la mejor actuación del siempre estático Keanu Reeves... pero eso solo lo diría una mala persona, como yo. Muy a pesar de sus logros, no se trata de la mejor movie de Linklater y siendo amables, requiere mucho amor por el arte pasar de su primera media hora, pero es una pieza inquietante y verdaderamente vale la pena

Como un lienzo en blanco puede convertirse en la mas grandiosa obra humana o en cualquier payasada dogmatica, el rotoscopio, por sí sólo, no sirve de nada. Está en las manos del artista darle un auténtico sentido. ¿Listo?

desde ADENTRO

hoy: Rick Veitch

Si bien toda mi vida pensé en hacer historietas, la primera vez que realmente me senté a pensar en serio cómo estructurar una historia fue en 1976, cuando ya me había inscripto en la Kubert School.

La escuela ofrecía excelentes clases de dibujo, pero en ese primer año no teníamos cursos de guión. Igual tuve suerte, porque Joe Kubert cerró un trato con DC para probar a algunos de sus alumnos en historias cortas para Sgt. Rock, el único título bélico que coordinaba por aquel entonces. Varios alumnos, como Steve Bissette, Tom Yeates, Tim Truman, Jan Duursema, Tom Mandrake y yo, ilustramos nuestras primeras historietas profesionalmente escritas en estos back-ups. Casi todos eran escritos por el veterano guionista y coordinador de DC Bob Kanigher.

La evolución personal de Kubert hacia la cima del mundo del comic había incluido una larga y fructífera relación creativa con Kanigher. Después de 20 años de hacer comics juntos, Joe y Bob habían desarrollado un método simple y eficaz para hacer funcionar las historias breves.

Las historias cortas de Kubert y Kanigher estaban pensadas como una excursión de tres minutos a la imaginación. Eran el equivalente a una canción pop en la radio. Arrancaban con un gancho, como los temas del Top 40, hilvanaban rapidito el desarrollo y se dirigían al final, que con un poco de suerte era impredecible. Es una estructura que funciona para lectores de todo tipo, viejos y jóvenes. El desafío para el guionista es usar este marco sin dejar que se estanque en una fórmula.

Kanigher era una presencia temida, de visos míticos en la escuela. La leyenda decía que había bochado a todo el curso de Segundo Año. Ocupa un lugar curioso en la evolución del arte moderno, ya que varias de sus innovaciones en materia de historietas aparecieron después en los lienzos de Roy Lichtenstein. El mundo del arte nunca reconoció esta influencia, pero mientras dibujaba sus guiones, yo pensaba que había logrado algo subversivamente poético. También me copaba la forma en que metía esos diálogos tan vividos, que mantenían arriba la historia. Cuando Kubert me propuso que, en vez de tomar clases de guión, escribiera mi propia historia corta para DC, él y Kanigher fueron mis células embrionarias.

Como cualquier coordinador, Joe quería que cada historia ofreciera algo nuevo. Si al llevarle una idea, lograba captar su atención, la discusión se elevaba a un nivel más creativo. Se abría así un toma-y-daca, en el que culpábamos la historia para darle el mejor efecto. En ese entonces se consideraba ideal el final sorpresa, el estilo llamado "O. Henry", y pensábamos muchísimo cómo producir ese efecto y que pegara. La frase que usábamos, asintiendo al unísono, era "¡Funcional". No había una definición unívoca para lo que "funcionaba", pero en el momento del intercambio creativo no importaba.

Joe me enseñó muchas cosas, pero una de las mas grossas fue cuanto se disfruta cuando dos imaginaciones se sincronizan y se largan a jugar con una historia hasta las últimas consecuencias. Lo que la gente muchas veces llama "run-run creativo", para mí es un placentero vuelo de intuición creativa mezclado con una leve pero perceptible sensación en el cuerpo y en la mente. No estoy seguro de si ese efecto tiene una explicación científica, pero desde entonces mi vida creativa se basa en perseguir esa sensación.

ZONA CRITICA

LIL' BUSH

Creado por Donick Cary. Episodios de 11/30 minutos. Comedy Central / Sony.

Esta animación de personajes petisos y colores chillones, nació como contenido exclusivo de una empresa de telefonía celular estadounidense y al poco tiempo, el 13 de Junio de 2007, pegó el salto a la pantalla chica, momento en el que el gran público pudo disfrutar de esta ácida serie.

En sí, Lil' Bush no es más que otra crítica despiadada a la presidencia de George W. Bush. Ni más ni menos. En ella, los miembros de la fauna política estadounidense son representados como niños de jardín: Lil' George (el Pequeño George) es el protagonista junto a todo su gabinete de biberón, que incluye a Lil' Cheney y Lil' Condi (obviamente, por el vice Dick Cheney y la secretaria de estado Condoleezza Rice). Esta última está locamente enamorada de Jorgito Doblevé, al punto que, dada la incapacidad del susodicho, le hace la tarea de la escuela.

El elenco cuenta además con los Lil' Democrats (Pequeños Demócratas), con Hillary Clinton, Barack Obama y el resto de la farándula política internacional (Al Gore, Tony Blair, etc.)

En fin, Lil' Bush no conforma un mal producto. La propuesta y el manejo que se hizo con los personajes a modo de sátira es, sin dudas, ingenioso y está bien planteado desde el vamos. Las voces en inglés son impecables (en Sony afortunadamente lo pasan subtitulado, ¡móndrigos!) y la animación no es nada del otro mundo pero cumple.

Sin embargo, la esencia de este programa se agota enseguida. El impacto que produce ver a los prestigiosos líderes mundiales transformados en jovencitos preescolares se reduce gradualmente al punto de caer en la monotonía y repetición. Finalmente, se vuelve predecible.

Su principal punto en contra es lo trillado del eje de sus críticas. ¿Cuánto más se puede hacer bromas sobre la presidencia de Bush y mantener la frescura? ¿Cuántas cosas hay que todavía no se hayan dicho en cualquier revista, programa, o página de Internet dedicada a mofarse del presidente re-electo?. Por ejemplo, en un episodio, el Lil' Michael Moore, filma un documental llamado "Frankfurter 9/11", que muestra como Lil' George tortura a los empleados de una cafetería.

Lil' Bush retuerce una y otra vez el asunto para encontrar un huequito en el que meterse y poder burlarse aún más de la presidencia del pronto a retirarse George W. La seguidilla de gags es incesante. Si, pero lamentablemente, en la mayoría de los intentos de sorprendernos con algo, aunque sea algo que se diferencie un poco de todo lo que ya oímos, fracasa. (**Julián Crudo**)

Puntaje: 5 bombuchas de destruccion masiva

5 CENTÍMETROS POR SEGUNDO (Byósoku 5 senchimétoru)

Dirigida por Makoto Shinkai. 63 minutos. CoMix Wave, 2007.

Aquellos que catalogan a Makoto Shinkai como el próximo Miyazaki tienen motivos para hablar. Shinkai, como su colega de Ghibli, es uno de esos raros cineastas que comprende que a veces, menos es más, que los silencios pueden decir más que las palabras, y que posee la habilidad de captar esos momentos significativos que muestran el alma de sus personajes.

La película está compuesta por tres cortos que tienen como eje central a un muchacho llamado Takaki, y el título hace referencia a la velocidad en que caen los pétalos del cerezo. El primer corto está ubicado al comienzo de su adolescencia, mientras trata de sobrellevar la reciente mudanza de Akari, una amiga de la infancia por quien ha desarrollado sentimientos que no puede expresar. En el segundo lo vemos a punto de terminar la secundaria desde la perspectiva de una compañera llamada Kanae, quien está enamorada de él en secreto. En el último lo vemos ya adulto, desilusionado de la vida y aún aferrado al recuerdo de Akari.

Cada detalle está pensado para lograr un efecto lírico y delicado. El hermoso diseño de arte crea una estética de ensueño, acompañado de una animación fluida y tomas impecables. La música de fondo es suave, y el temita del final les pondrá la piel de gallina. Los personajes se sienten muy reales y su relación está esbozada de manera simple y efectiva; el trasfondo emocional es muy fuerte a pesar de que, en realidad, no se nos dice mucho sobre ellos. El director logra capturar la emoción y el nerviosismo del amor joven, y lo describe con esa añoranza que surge de saber que nunca podrás tener lo que más quieres. En esto también contribuye el increíble trabajo de los seiyuu, en especial el que interpreta a Takaki, quien transmite de manera impactante su pena y soledad.

No pierdan de vista a Shinkai. Seguro nos tiene algunas gratas sorpresas preparadas para el futuro. (**Andrea Vega**)

Puntaje: 10 petalos de cerezo

PERSÉPOLIS

Dirigida por Marjane Satrapi y Vincent Paronnaud. 95 min.

Pinta tu aldea y pintarás el mundo. Bien parece que Marjane Satrapi tomó a pie juntillas eso de lo particular para hablar de lo universal, y se animó a contar sin tapujos su propia experiencia de vida en los cuatro tomos de la alabada Persépolis, ahora trasladados a un largometraje animado que la propia autora se encargó de dirigir.

Porque Persépolis es, ante todo, autobiografía. Pero no sólo: es la autobiografía de una niña que, en su paso a la adolescencia, y luego a la madurez, huye de su Irán natal y empieza una nueva vida en París, para descubrir, al final, que lo único que quiere es volver a su tierra de origen. No es tan sencillo como parece.

Satrapi nos despega de los planos generales que muestran la destrucción de la guerra o la alienación de las grandes ciudades, y nos baja al piso, a su propia mirada y su propia voz. Entonces, la persecución que ejerce el gobierno totalitario iraní contra los disidentes no es sino la consigna para otro juego entre Marjane y sus amiguitos; la discriminación que sufren los inmigrantes en Europa aparece cuando la joven decide esconder su origen árabe; la estupidez de los ocupantes del poder convierten en ilegal tener un cassette de ABBA, o que las mujeres lleven el velo unos centímetros levantado por sobre la frente.

Así y todo, Marjane atraviesa casi las mismas experiencias que cualquier chica de su tiempo en cualquier parte, como la afición por el rock, las salidas con amigos y los desengaños amorosos (representados con un humor que recuerda a veces a las Mujeres Alteradas de Maitena). Sin embargo, extranjera fuera y dentro de su propio país, termina convertida en una paria, a la busca de un lugar propio que, con frecuencia, no es el mejor, pero es preferible a la desolación anterior.

Con pocas diferencias con respecto a la novela gráfica original, y un buen aprovechamiento de los recursos cinematográficos (visuales y sonoros), Satrapi vuelve al éxito con sus íntimas pinceladas de un planeta cada vez más pequeño y -qué ironía- cada vez más dividido. Pinta tu aldea y pintarás el mundo. O, como aquí, cuenta tu historia y contarás la Historia. (**Javier Hildebrandt**)

Puntaje: 10 velos descorridos

EL EMPERADOR

De Marcelo Dupleich. 2 volúmenes. Deux Books.

Hacía muchísimos años que Marcelo no publicaba nada en el país por lo que, como a tantos otros, lo conocí como persona antes de poder leer su obra. De más está decir que es un tipo macanudísimo y pegamos la mejor onda, así que ni bien salió este libro me tuve que hacer un tiempo para buscarlo y leerlo. Era mi obligación y la verdad no me arrepiento para nada.

La obra reúne una serie de relatos cortos de entre 4 y 10 páginas que nos cuentan las desventuras de un inmigrante que vive en Nueva York y más que de una historieta, se trata de una serie de ilustraciones acompañadas con textos. O sea, no es una historieta propiamente dicha, pero tampoco me animo a decir que es un cuento ilustrado. Yo diría que es algo intermedio.

Cuando agarré la obra, me sorprendieron dos cosas (o mejor dicho tres): la primera, que el protagonista tuviera la cara de Marcelo, la segunda ese fuerte tono autobiográfico de las historias, y la tercera que dijera que estaba basada en textos de "Crónicas de Nueva York" ¿Qué onda? ¿Era una autobiografía? ¿Era una adaptación de esos textos? ¿Qué era?

Alcanzó con charlar con Marcelo para enterarme de dos cosas: la primera, que cuando hizo la obra no conocía Nueva York, la segunda que la hizo en su período de vivir en Alemania. Entonces todo quedó un poco más claro, obviamente había cosas autobiográficas, sólo que había cambiado el escenario para tomar como referencia la crónicas famosas estas que cita. Lo que merece un increíble mérito, ya que es muy difícil después de leerla no pensar que fue Marcelo quien vivió esas cosas en esos lugares, cuando la realidad dice que ni siquiera los había visto. Me saco el sombrero ante su talento para engañarnos.

Punto aparte merece la edición, si bien está muy cuidada hay dos detalles que rompen las pelotas: el primero según parece fue una decisión de Marcelo, y es la terrible cantidad de páginas en negro que hay al pedo. Termina un capítulo y hay negro, detrás de la portada del siguiente hay negro, incluso hay páginas que tienen un sólo cuadrito y el resto es todo negro!!! ¿Por qué me quejo de esto? Por lo segundo que me rompe las pelotas y es la edición en dos tomos. ¿Tan difícil era sacarlo en uno sólo? Está bien que son 112 págs. Pero capaz que si le sacaban todas esas de sólo negro (que son casi 20) se podía armar un buen tomo de 96 págs. Igual, más allá de este desacierto, la obra amerita ser comprada a full. (**Federico Velasco**)

Puntaje: 8 sudacas varados en el Primer Mundo.

COMO PASA DE VEZ EN CUANDO, UNA SERIE NACIDA COMO UNA PARODIA SE ZARPA, TRASCIENDE RAPIDAMENTE LOS LIMITES DE AQUELLO A LO QUE SE PROPONIA PARODIAR, Y TERMINA POR GESTAR UNA IDENTIDAD, UNA MISTICA Y UNA CHAPA PROPIAS QUE LA ELEVAN A UN STATUS AL QUE LA MAYORIA DE LAS PARODIAS O DE LAS HISTORIETAS EN GENERAL NO LLEGAN NUNCA. PERO MENO COMPLEJO, REVOLUCIONARIO E INTERESANTISIMO. ESTE ES EL COMIC QUE HACE 10 AÑOS SACUDE A LA HISTORIETA EUROPEA. ESTA ES

La Mazmorra

por Andres Accorsi y Anabel Gambilo
Ilustracion de Lucas Varela y Pablo Ramos

Sobre revoluciones, asociaciones y colaboraciones

La historia de los creadores de La Mazmorra tiene su propio Amanecer y ese es L'Association. Esta fue un enorme esfuerzo de creación colectiva y una revuelta generacional en forma de editorial, fundada en 1990 por seis autores provenientes del under francés que querían tener absoluta libertad creativa y cambiar la BD. Lewis Trondheim fue uno de los fundadores y Sfar es un recluta de mediados de los '90.

Ambos se caracterizan por su irrefrenable productividad. Trondheim, en el momento de lanzar La Mazmorra, ya [illegible] Lapinot (el conejo antropomorfo al que Trondheim estuvo mas asociado hasta el fin de su serie en el 2004) y sus comics autobiográficos. Sfar, por su parte, ingresó en el mundo del comic francés en el año '94 y en 1996 desembarcó con dos series en Delcourt, en las que ya se destaca su amor por los monstruos y lo fantástico: Petrus Barbygère (con guiones de Pierre Dubois) y Les Potamoks (donde realiza guiones). Al mismo tiempo Sfar sacaba pequeños albumes en la colección Patte de Mouche de L'Association y colaboraba en la revista de la agrupación, Lapin.

A partir de estos acercamientos, Trondheim y Sfar co[illegible]

En el '97 Sfar le presenta a Trondheim el concepto de La Mazmorra: una historia de aventuras que se burlaría de los tópicos del género, realizada con estilo caricaturesco, ambientada en una mazmorra que funciona como un negocio. Este le contestó que podría realizarlo como un álbum de Lapinot. Pero para Sfar este concepto era algo diferente: una cosa con vida propia, así que terminó por arrojarlo de modo independiente. El primer álbum fue publicado en el '98, y a partir de ahí las cosas comenzaron a irse de las manos.

Para explicar por qué hay que analizar su proceso creativo. Tanto Sfar como Trondheim dibujan y escriben, y se pasan horas discutiendo argumentos y, al mismo tiempo, produciendo páginas de story-boards, que de hecho constituyen los guiones sobre los que luego uno de ellos dibuja y entinta. Ambos admiten que es un proceso sorprendente en la que la diferencia entre uno y otro se desdibuja y La Mazmorra los supera. En la época General los dibujos eran de Trondheim, cosa que comenzó a molestar a Sfar a medida que se entusiasmaba por el mundo y el proceso creativo lúdico. Así este le propuso comenzar una nueva serie ambientada en el futuro, delatando el fin de la Mazmorra. Trondheim le preguntó algo que no. Pero Sfar le envió las primeras páginas de Crepúsculo a los 3 días. Tan impresionado quedó Lewis que decidió redoblar la apuesta y proponerle realizar varios de una serie ambientada en el pasado, que contaría la "verdadera" historia del cantozoo. Lo que no esperaba era que el loco de Sfar respondiese que sí y arrastase a Christophe Blain para dibujarla.

A partir de aquí la bomba: cada serie tendría 100 álbumes integrados a una única y larguísima cronología. En un principio parece que esta decisión no fue una mera broma, pero a medida que la serie crece y nuevos autores se incorporan, los dos autores principales se dan cuenta seducidos con la idea de publicar de hecho los 300 volúmenes. Sin embargo esta siempre implícita la posibilidad de que grandes pedazos de historia queden sin contar.

Inmediatamente luego de perpetrar Amanecer, ambos recordaron su idea de una serie de dibujos animados con los personajes Herbert y Marcel: una serie de cinco, ambientada entre el Antiguo Egipto y el Lejano Oeste, y cuyos creadores la serie finalizada por Marcel Jacquet.

Y a partir de ahí, tuvieron la avalancha de la serie. Monstruos, historias de personajes secundarios ambientadas a lo largo de 3000 años, personajes que retornan, juegos de palabras desde otros puntos de vista, con un artista por álbum. Es que la naturaleza colaborativa de la serie se combina maravillosamente con su ambición caricaturesca. Ha, además, contrapuesta, sin límites, una constelación cuyos arquitectos son Sfar y Trondheim, pero hacia cuyos pilares de puntos. Es una gran empresa de subversión del género fantástico encarada por autores que en muchos casos no tienen nada que ver con él. El proceso creativo se transforma entonces en los artistas se les entrega un guión en forma de story-board a que, sin embargo, tienen libertad de realizar de dibujos que consideren convenientes en cuanto a disposición de los cuadros y ambientación. Así un verdadero ejército de dibujantes ha desfilado por las páginas de Monstruos. Esta es una característica que constituye gran parte de lo que la vuelve atractiva para sus seguidores: no sólo un universo en constante expansión con sus historias sorpresivas que está organizando cada nuevo libro, sino también la posibilidad de descubrir las visiones a través de las cuales estas historias son contadas, variar los estilos artísticos constantemente una fuente de la filosofía detrás de Asterix, y su fuente creativa en otros cómics movidos por el puro placer creativo.

El éxito de La Mazmorra demuestra la riqueza y variedad de sus autores, y ha logrado ser replicado por muchas nuevas series que no quedan a la altura de su originalidad. Es que, como dice Trondheim, para sostenerla hasta que alcanzar la misma energía que el conjunto de sus autores depositó en ella, y eso, es algo tan difícil como sacar de la Espada del Destino a Herbert ¡A la!

Amanecer de un mundo agitado

El Potron-Minet (o Amanecer, en castellano) es el ciclo de 100 albumes que va desde el -99 al 0. Aqui se supone que presenciaremos la construccion de La Mazmorra, [illegible] eso. El primer album (La Mazmorra Vol. -99: El Camisón) se publico en Francia en 1999 y ahi se armo uno de los equipos creativos mas solidos de la serie: Sfar y Trond[illegible] con este equipo creativo, pero el quinto tomo, anunciado para Agosto de este año, marcará el debut de Christophe [illegible]

El Amanecer es el ciclo que mas sufrio el Efecto Mons[illegible] (todo esto [illegible] dado a esa serie). Tanto que Sfar y Trondheim decidieron pegar un salto mortal y pasar del tomo -97 al -84 (Despues de la Lluvia) sin escalas, para explorar las consecuencias de los eventos [illegible] en el Vol.8 de Monstruos (El Desengaño) y que se ubican en la cronologia a la altura del Vol. -85 del Amanecer, aunque tal vez no se publique nunca. Hay otros tres tomos de Monstruos que están enganchados al Amanecer, pero [illegible] dedicado a esa serie.

Basicamente, el Amanecer narra la vida de Jacinto de [illegible] desde su nacimiento hasta, [illegible] y está al frente de la siempre prospera y reclutadora Mazmorra. Durante todo nuestro [illegible] Jacinto deja de ser [illegible] para convertirse en [illegible] de la Guilda de los Asesinos, [illegible] y [illegible] Bastet. Al [illegible] Mazmorra [illegible] Asesinos, [illegible] de Antegarde, [illegible] que resulta ser un autómata cons[illegible]

[illegible] cientos de años atras (mas sobre él en el [illegible] Monstruos). En el [illegible] todo se [illegible] como con Hodos, [illegible] también veremos, [illegible] Cesar, y Este [illegible] Jacinto en [illegible] Tambien [illegible] se pone en marcha [illegible] todos los [illegible] de El Amanecer por [illegible] 84 [illegible] destrucción de [illegible] por debajo de la ciudad.

Pero hay algo mas: desde el primer tomo [illegible] adopta una segunda identidad, la de espadachin [illegible] [illegible] conocida como El Camisón, que le da a toda la serie una pizca de aventura barata al estilo de la Pimpinela Escarlata. Las andanzas de Camison, sus flirteos con Alexandra y su reclutamiento y ascenso dentro de la Guilda de los Asesinos son el mayor atractivo de este tramo de la serie, donde el humor es mas bien escaso y el clima nocturno, ominoso [illegible] dominan el [illegible] de la serie.

El Vol. -84 es, hasta ahora, el mas importante de la saga. No solo es el ultimo que dibuja Blain y el primero en romper el orden progresivo de la numeracion, los eventos del Vol.8 de Monstruos desencadenan una serie de consecuencias una mas heavy que la otra y que terminan nada menos que con la destruccion de Antepolis. La ciudad queda en ruinas y la accion y los sobrevivientes se trasladan sobre el final de album al castillo de los Cavallere [illegible] empezo la historia en el Vol. 90. Ahora sí, parece que veremos como Jacinto transforma el castillo de sus ancestros en la famosa Mazmorra. (A.A.)

Desde la cima

El Cénit es la etapa más fiestera de La Mazmorra, además de ser la primera. Se inició en 1998, cuando Delcourt publicó el primer tomo: Corazón de Pato. Esta saga empezó como una parodia a los géneros de fantasía épica (o "espada y brujería") y es la que se mantiene más fiel a las convenciones de ese género. Es la que contó con más álbumes (cuatro) dibujados por Lewis Trondheim, quien recién en la quinta entrega le dejó su lugar a Gilles Roussel, más conocido como Boulet.

Esta etapa de 100 álbumes (Vol.1 al 100) arranca con la Mazmorra en su punto más alto, pero promete mostrarnos cómo el mundo de la Terra Amata decae y se corrompe hasta llegar a ese escenario sórdido y apocalíptico que nos muestra El Crepusculo. Hasta ahora hay seis tomos editados en Francia y sólo cinco en España (falta Retour en Fanfare, de 2007).

Los protagonistas del Cénit son el pato Herbert (poseedor de la espada y más tarde de la capa del destino) y el dragón Marvin, dos aventureros al servicio del Guardian de la Mazmorra (que no es otro que Jacinto). También son importantes Horus, el mago Alcibiades, la princesa Isis y el molesto Guillaume De La Cour. Con el correr de los álbumes se suman más personajes, o cobran importancia algunos que pasan casi desapercibidos en sus primeras apariciones.

Hasta ahora, el álbum más relevante de la saga es el Vol.5, Un Matrimonio Separado, en el que pasan montones de cosas grossas, a tal punto que la Mazmorra... cambia de dueño! Esta entrega dividió muchísimo a los fans, ya que muchos critican que marca un quiebre y una especie de aceleración de los acontecimientos para acercarse a la realidad más sombría del Crepúsculo. Tal vez por eso, el Vol.6 vuelve a las raíces y de nuevo hay muchísimo humor, ademas de una aventura grossa (ambientada en el pais de Herbert) y la lógica exploración de algunas de las consecuencias de lo que pasa en el Vol.5. (A.A.)

El festival de los patos

Festival es, de algún modo, la antítesis del concepto de La Mazmorra; mientras que este gira alrededor del cambio continuo y lo que nos atrae de la serie es seguir a sus personajes a lo largo de su ciclo vital hasta completar su historia, Festival nos presenta a los héroes del período Cénit, Marvin y Herbert, en animación suspendida, en albumes en los que la continuidad no cuenta casi para nada, todos ubicados entre el volúmen 1 y el 2 de Cénit. Como dijimos, estos guiones en un principio estaban destinados a una hipotética serie de dibujos animados e inclinan el tono de la serie hacia el humor puro, en donde la gracia consiste en situar a los personajes en situaciones a cada cual más ridícula y darle rienda suelta al excelente timing cómico de Manu Larcenet. Pero lo que se nota por sobre todo es el profundo amor que Sfar y Trondheim tienen por Marvin y Herbert, personajes encantadores congelados en el momento de su relación más "inocente"

El primer volúmen, Una Mazmorra de Mas (lanzado en 2000), trata sobre un ambicioso joven que establece su propia mazmorra al frente de la "oficial", consistente en un parque de diversiones inofensivo y comercial. En el segundo, "El sabio del ghetto", deben viajar a una ciudad donde los pajaros son dominados por los perros a buscar al sabio del título para que les aconseje que hacer con el último deseo de una lámpara mágica. Estos dos primeros volumenes son donde se nota más la veta de crítica y burla social que impregna al mundo de La Mazmorra de tanto en tanto. Los otros tres tampoco escatiman delirios ni reflexiones sutiles y bien colocadas.

Finalmente, hay que destacar a Grogro, uno de esos hallazgos en materia de personajes que aparecen sólo de vez en cuando. Un monstruo con apetito voraz, azul y peludo y con un corazón de niño que se ha transformado en el virtual co-protagonista de la serie junto con Marvin y Herbert. Tanto que el quinto y por ahora último volúmen (de 2007) lleva como nombre Technique Grogro. (A.G.)

Todos somos monstruos

A principios de 2001, en pleno éxito de La Mazmorra y con las tres series centrales ya asentadas, Sfar y Trondheim se juegan a la movida más arriesgada. Una cuarta serie llamada La Mazmorra: Monstruos, en la que la consigna era contar historias protagonizadas por los personajes secundarios de las tres series, y además abrir el juego a dibujantes que no integraban ninguno de los equipos creativos de La Mazmorra.

La nueva serie pegó y se convirtió en la más extensa (ya tiene 12 álbumes), pero Sfar y Trondheim se vieron desbordados por dos flancos. Primero, cedieron a la tentación de contar en Monstruos historias demasiado importantes, secuencias que alteran para siempre el status quo de alguna de las tres series centrales y que impactan fuertemente en las mismas. Y segundo, al crear simultáneamente historias de Monstruos que tocan a personajes, lugares y eventos de las otras tres series, surgieron (a pesar de que todo está controlado por sólo dos co-guionistas) los problemas de continuidad: a veces pequeñas y a veces grandes, los fans más exquisitos ya han detectado una veintena de contradicciones en lo que debería ser una historia lineal y consistente.

Vamos a un breve repaso de los 12 álbumes. Los que tienen el título en francés son los que están inéditos en Castellano.

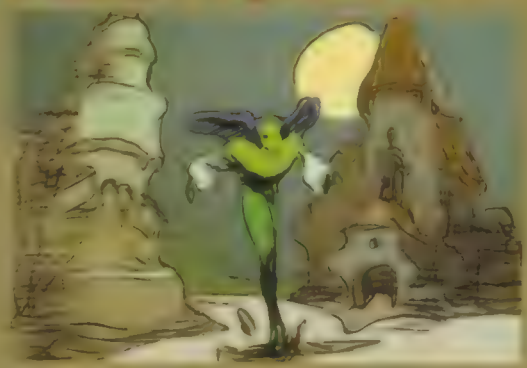
El primer álbum de Monstruos es Jean-Jean el Terror, una aventura dibujada por Mazan y ambientada en el nivel -4, o sea, cerca del punto en que el Amanecer empalma con el Cénit. Los protagonistas son Jean-Jean y Guillaume De La Cour, pero aparecen varios personajes más a los que veremos a menudo durante el primer tramo del Cénit.

El Vol.2 es Le Géant qui Pleure, dibujada por Jean-Christophe Menu. Transcurre entre los Vol.3 y 4 del Cénit y el protagonista es Alcibíades.

Una de las historias preferidas por los fans de La Mazmorra (además de importantísima en la continuidad) es Harmaguedón, el Vol.103 del Crepúsculo. Por eso, los autores decidieron convertir ese álbum en una trilogía. El Vol.3 de Monstruos (La Carte Majeure, dibujada por el gran Andreas) narra la misma historia de Harmaguedón, pero contada desde la óptica de Marvin el Rojo. Y el Vol.4 (Le Noir Seigneur, dibujada por Blanquet) es una tercera versión de esa historia, pero esta desde la óptica del Gran Khan.

El Vol.5 es La Noche del Seductor, dibujada por Vermot Desroches. Transcurre en paralelo al Vol.-87 del Amanecer y los protagonistas son Horus, Alcibíades y Jacinto.

El Vol.6 es Du Ramdam Chez les Brasseurs, con Bro como protagonista y los magníficos dibujos de Joann



Está situada en el nivel 40 del Cénit y si bien es una aventura 100% cómica, ya se cuelan varios elementos lúgubres, de los que van a llevar al Cénit al Crepúsculo.

El Vol.7 es Mi Hijo el Asesino, con dibujos del enorme Blutch. Transcurre en el nivel -90 (en paralelo a un tomo del Amanecer que tal vez no veamos nunca) y narra el primer encuentro entre Jacinto y un niño dragón llamado Marvin.

El Vol.8 es El Desengaño, dibujada por el maestro Carlos Nine. Transcurre en el nivel -85 del Amanecer y cambia por completo el devenir de esa saga. La protagonista es Alexandra.

El Vol.9 es Las Profundidades, con los fastuosos dibujos de Patrice Killoffer. Está ambientada en el nivel 75, cerca del tramo final del Cénit, donde ya están presentes muchos de los elementos típicos del Crepúsculo. La protagonista es Sarela, que hace aquí su primera aparición.

El Vol.10 es Des Soldats d'Honneur, con otro dibujante maravilloso, Frédéric Bézian, y de nuevo ambientada en el tramo final del Cénit (nivel 90). Dos guardias del Gran Khan, hermanos entre sí, protagonizan esta historia sombría, trágica, de una madurez y una profundidad increíbles.

Otro de los libros fundamentales es el Vol.-84 del Amanecer, en el que se destaca el rol del Profesor Cormor, de quien sabemos que es un autómata. Sfar y Trondheim decidieron indagar a fondo en su origen, en La Trilogía del Autómata, integrada por ese tomo del Amanecer y por los Vol.11 y 12 de Monstruos. El 11 se llama Le Grand Animateur (dibujado por Stanislas) y se va muy, muy atrás, al nivel -400! Acá también está la primera aparición como objeto del Mal Absoluto, la entidad que comanda a Herbert, y el nacimiento del Gran Khan. El Vol.12 (Mundo Le Grand Animateur) nos muestra a Cormor muchos años después, más precisamente en el nivel 7 del Cénit. El dibujante es otra gran figura del comic francés e increíble Nicolas Kéramidas. (A.A.)

Se nos viene la noche

Crepusculo cuenta la historia del final de La Mazmorra, ahora transformada en una grotesca fortaleza liderada Gorrista por Herbert, el cual ha adquirido todos los artefactos del destino y se ha vuelto un dictador sanguinario y oscuro conocido como el Gran Khan. Marvin, por su parte, ya por el nombre Rey Polvo y se ha arrancado su pelo y sus ojos a lo largo de los años para convertirse en una sombra de lo que era. A estos dos personajes, irreconocibles, se les suma Marvin Rojo, un conejo en el que se combinan los rasgos de ambos en la epoca Cenit, exiliado de su aldea por ser considerado de mala suerte, y contratado por Marvin el Dragon, su antiguo creador para transformarse en un gran heroe, pero su caracter volatil, arrebatado y atrevido (por no decir cada de sus palabras habladentes de luchador) emparentan bastante con el antiguo heroe.

Mientras tanto, Terra Amata también está irreconocible, el planeta ha dejado de girar y orbita dividido en dos mitades, un desierto con luz continua y un sector en noche perpetua. Los sobrevivientes viven sobre la franja en la cual ambos sectores se encuentran, que le da el nombre a la serie.

Lo que choca en primera instancia es el tono decididamente apocalíptico, oscuro y fatalista. Al principio nos sorprende ver en que se han transformado nuestros personajes favoritos. Pero con el tiempo, a medida que los álbumes se suceden, vamos notando que estos cambios han sido absolutamente del caracter y las decisiones de estos personajes. Es que aquí el concepto de la serie se desarrolla con mayor fuerza: todos estamos destinados a cambiar y finalmente a morir, incluso el propio mundo de La Mazmorra. Es la serie mas reflexiva, filosofica y adulta.

De hecho, el primer volumen, El Cementerio de los Dragones, se abre cuando El Rey Polvo decide que quiere morir y va en busca del famoso cementerio, guiado por un pequeño murciélago. En su camino se encuentra con Marvin Rojo y es perseguido por los secuaces de un tenebroso de el Gran Khan. Finalmente no lo consigue y se le encarga la tarea de intentar rescatar a Herbert y al mundo de su destino, cosa que intentará en el segundo volumen, El Volcan de los Vaucauson, en el que conocemos a los hijos de el Gran Khan.

Una cosa mas a destacar de esta serie es que los autores no nos dejan esperando para que sucedan cosas grossas. Esto queda demostrado en el volumen 3, Harmagedón, en el cual no sólo se produce una enorme confrontación entre las fuerzas del Gran Khan y un ejercito de esqueletos de dragon conducido por el Rey Polvo, sino que también estalla el mundo. A partir de este momento, Terra Amata cambia dramaticamente, y se vuelve un mundo de pedazos flotantes que giran continuamente. Finalmente, en el último volumen publicado en castellano, El Lago de la Laguna, se comienza a esbozar una nueva organización del mundo, el Rey Polvo se encuentra con sus hijos nietos y esposa, Marvin Rojo empieza su aprendizaje de pelea e intenta ganar definitivamente el corazon de Zaeula, la hija de el Gran Khan.

Es obvio que la serie avanza hacia una gran confrontación filosofica, física y bélica entre el Rey Polvo y el Gran Khan. Sin embargo, esta tormenta de escriba solo espera que el Rey Polvo sea capaz de salvar a su viejo amigo de sus propios errores y que los autores desafíen una vez mas nuestras expectativas, y nos den el final feliz que estos maravillosos personajes tanto se merecen. (A.G.)

INMORTAL POR LOS SIGLOS DE LOS SIGLOS GRACIAS A SU ROL EN LA CREACION DE SPIDER-MAN Y SU APORTE MONUMENTAL A LA ERA FUNDACIONAL DE MARVEL, HACE 40 AÑOS STEVE DITKO CAMBIABA DE CAMISETA Y SUMABA A SU YA ABULTADO CURRICULUM UN CONTROVERTIDO PERO FERTIL DESEMBARCO EN LA EDITORIAL DE SUPERMAN Y BATMAN. ESTA ES LA BIZARRA HISTORIA DE

DITKO EN DC

por:
Fede Velasco y Andrés Accorsi

Ilustración de:
Mariano Navarro y Hernán Cabrera

Todo el mundo cree que Ditko arriba a DC en 1968, para crear al Creeper en la Showcase n°73, pero lo cierto es que dos años antes (justo cuando acababa de dejar Marvel) colabora en un par de historias cortas para las Strange Adventures n°s 188 y 189. Lógicamente no aparece acreditado como autor de estas historias y se supone que en realidad eran encargos que le hicieron a Sal Trapani (que entintó estas historias) y por cuestiones de tiempo se las derivó a Ditko con quien ya había laburado en Dell y ACG. De todas maneras, me parece que es justo ir un poco más atrás en el tiempo y ver los motivos por los cuales el co-creador de Spider-Man termina por aterrizar en DC.

DITKOGRAFIA COMPLETA

Steve Ditko nació en Johnstown, Pensilvania, un 2 de Septiembre de 1927. Estudió en la Cartoonist and Illustrator School de New York, donde tuvo como profesor, entre otros, al capo de Jerry Robinson (si, el viejito que se apareció en un Fantabaires) y comenzó su carrera como dibujante profesional en 1953, en la revista Daring Love.

Al año siguiente comienza a publicar en la editorial Charlton, con la portada y una historia corta para la revista Space Adventures, para luego pasearse por cuanta revista de misterio, ciencia ficción o terror tuvo la editorial hasta su cierre en 1986. Entre estos laburos podemos destacar la creación, junto a Joe Gill, del Capitán Atom en 1960, para la Space Adventures n°33 (ver recuadro).

En 1955 Ditko conoce a Stan Lee, que por esa épo-

ca era un joven editor en la editorial Atlas (precursora de Marvel) y comienza a laburar para él a partir de la Journey Into Mystery n°33. De acá en más, alterna sus trabajos entre Atlas/Marvel y Charlton con alguna colaboración muy esporádica en alguna otra editorial, todas ellas con una temática bastante similar. En Marvel moja en Strange Tales, Amazing Adventures, Strange Worlds, Tales of Supense y Tales to Astonish, revistas que se manejaban más o menos de la misma manera: abrían con una fumanchereada de Monstruos Gigantes dibujada por Kirby, tenían una o dos historias más en el diome y cerraban con una historia breve de corte surrealista o autoreflexivo, dibujada por Ditko y escrita por Lee. Estas historias pegaron tanto que en 1961, la revista Amazing Adventures cambia su nombre a Amazing Adult Fantasy, para incluir solamente este tipo de historias y reflejar desde su título el corte más maduro de las mismas.

Es por todos conocidos la historia en la que esta revista pasa a llamarse solamente Amazing Fantasy en su n° 15, qué personaje allí debuta y la increíble carrera que hace Ditko en los siguientes años en la Casa de las Ideas, donde además de al arácnido crea al Dr. Strange y hace algunas cositas en Hulk. Todo esto sin descuidar su laburo en Charlton, donde crea a Konga (una bizarreada de un gorila gigante que arranca en su propia revista en 1960) y se hace cargo de la revista de Gorgo, un émulo de Godzilla que venía de la pantalla grande. También es poco antes de dejar de trabajar en Marvel que retoma al Captain Atom.

ARACNOFOBIA

Excepto algunas colaboraciones en Charlton, entre 1963 y mediados de 1966 Ditko labura a full en Marvel, pero para cuando sale la Amazing Spider-Man n°38, ya está totalmente alejado de la editorial. ¿Qué pasó? Acá hay que aclarar que Ditko siempre fué completamente reacio a dar entrevistas o hablar de su vida privada, escudado detrás de la frase "No importa cómo soy yo; importa lo que hice y si lo hice bien o no". Por esto, hay muchísimos aspectos de su persona que permanecen en el más oscuro misterio, entre ellos los motivos de su alejamiento de Marvel. Hasta ahora, se han barajado dos teorías que tienen bastante peso:

La más popular dice que tuvo una discusión con Stan Lee acerca de quién debía ser el Green Goblin, en la que Stan quería que fuera Osborn y Ditko un completo desconocido; obviamente se impuso el criterio de Lee y el otro se fué a las puteadas. Y si bien nadie cree que estos sean los motivos, lo cierto es que la relación entre Lee y Ditko no era buena desde hacía mucho tiempo básicamente porque no se ponían demasiado de acuerdo con las ideas para los plots, lo que nos lleva a la segunda teoría.

Por esos tiempos, Ditko había adherido a la línea de pensamiento bajada por Ayn Rand, conocida como Objetivismo, la cual no aceptaba distintos grises en el balance entre el bien y el mal, es decir todo era o blanco o negro. Y justo en este período de Marvel parte de la gracia de sus comics estaba en explorar esos "grises" y esto habría alejado al dibujante de la editorial.

Más allá de las teorías pelotudas, en una de sus pocas declaraciones al respecto Ditko dijo lo siguiente "Yo sé por qué me fui de Marvel, pero nadie más en el universo lo supo ni lo sabrá. El propio Stan Lee eligió no saber lo, nunca escuchó los motivos por los que me fui". En conclusión, lo mas probable es que jamás sepamos los motivos, salvo que nos llamemos Steve Ditko.

SOBREDOSIS LABORAL

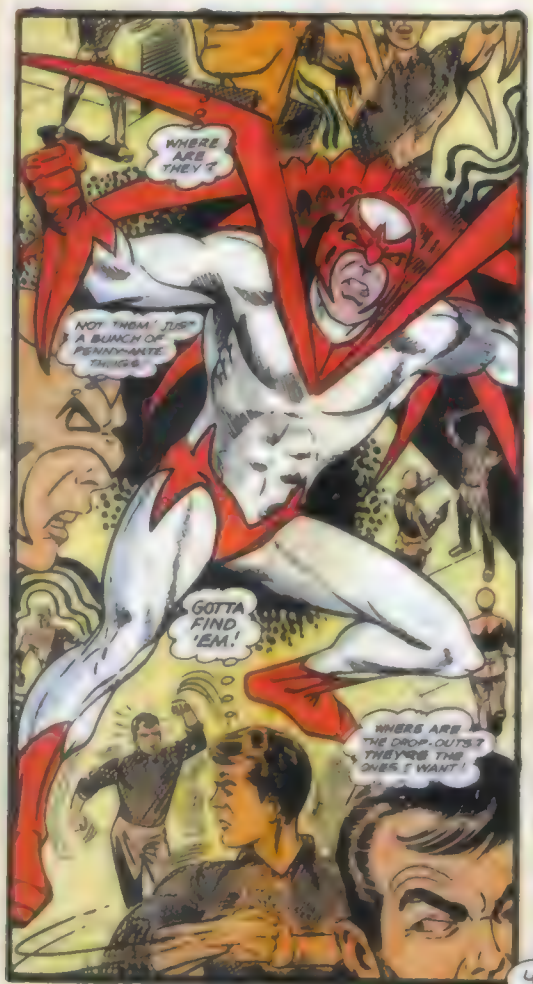
Tras alejarse de la Marvel y acostumbrado a un nivel de producción brutal, Ditko empieza a agarrar cuanto laburo

DC
NEW
NO. 2
THE HAWK AND THE DOVE
12¢
APPROVED BY THE COMICS CODE
FIGHT, YOU FOOL! FIGHT BACK! THERE IS NO OTHER WAY TO WIN!
I CAN WIN— BUT I WON'T DO IT YOUR WAY!

le ofrecen y de esta manera labura para Charlton (donde crea a Blue Beetle y a The Question), en ACG, en Dell (donde entre otras cosas dibuja los comics del Super Agente 86), en Warren (con historias cortas tanto para Creepy como para Eerie) y en Witzend, un proyecto independiente capitaneado por Wally Wood en el que crea a Mr. A. También acá es cuando moja en DC con esas dos historias cortas que mencioné al principio y además es uno de los grossos que se suma a la efímera movida de Tower (la editorial que lanza los THUNDER Agents). Es en el medio de esta vorágine laboral que DC lo llama para sumarse a sus filas en lo que parecía una movida excelente, pero por desgracia y por problema similares a los que tuvo en Marvel, su primer paso por DC fue brevísimo, aunque dejó dos creaciones cuya chapa perdura aún hoy.

LA HORA DEL ESPANTO

Lo dicho: Cuando se habla de la llegada de Ditko a DC se habla de la aparición del Creeper en 1968, y es apenas dos meses después de su debut en Showcase que arranca su propia serie regular, Beware the Creeper. En esta Ditko escribe el plot del primer número, pero los guiones quedan en manos de Dennis O´Neil, que firmó los primeros números con el seudónimo de Sergius O'Shaugnessy. Así conocemos a Jack Ryder, un periodista que no se come ni la punta y que, mientras trata de rescatar a un científico en una fiesta de disfraces (esa es la excusa para que se pinte de verde, se ponga una peluca y los pelos rojos esos en la espalda) es herido de gravedad e inyectado con un suero que le aumenta la fuerza, los reflejos y las defensas; además le oculta en la herida un aparato transportador que le permite transformarse a voluntad. De los 6 números que duro la serie, Ditko dibujó los primeros 5 y algunas páginas del 6, justo antes de irse de la editorial.



Ya sin Ditko y sin título propio ,el Creeper se dedica a yirar por los títulos de Batman, con apariciones en The Brave and the Bold y Detective entre 1969 y 1975. Luego Ditko retoma brevemente al personaje y en los '80, de nuevo a yirar, pero esta vez por todo el DCU, cambiando de autores como de calzoncillo y sufriendo más manoseos que Pampita a la 5 de la tarde en el ferrocarril Roca. A fines de los '90, Creeper volvió a tener su propia serie escrita por Len Kaminski, donde se exploraba la pérdida de la salud mental de Jack Ryder, producto de la influencia del Creeper. La serie sólo duró 13 números (12 y un One Millon) a pesar de que realmente prometía.

Lo último que se hizo con el personaje fue una mini de fines del 2006, escrita por Steve Niles y dibujada por Justiniano, donde la historia de Creeper arrancaba de cero, sin tener en cuenta todo lo anterior, y se lo presentaba como un nuevo personaje en la continuidad actual del DCU.

OTRA QUE MACRI Y ZAMORA

A pocos meses de la aparición del Creeper, también en la Showcase (n° 75, para ser precisos) ven la luz Hawk & Dove, con guiones de Steve Skeates. Hank y Don Hall, son dos hermanos que reciben poderes de una voz que les habla y se dedican a combatir el crimen, a pesar de su visión diametralmente diferente de la vida. Hank es conservador, impulsivo y reaccionario, mientras que Don es progre, más analítico y pacifista. Pegadito a su primera aparición obtienen su propio título que dura seis números entre el '68 y el '69. De estos, Ditko plotea el primero y dibuja sólo hasta el segundo debido a sus diferencias con el guionista. Al igual que le pasara con Stan Lee en Marvel, su filosofía objetivista generaba serias diferencias con Skeates, que consideraba que Don era tratado como un pelotudo y no como un pacifista pro-activo. Mientras que por su parte, Ditko creía que el guionista había transformado a Hank en un cabeza que resolvía todo a las piñas. Por estas diferencias es que Ditko abandona el título y al poco tiempo la editorial. Pero de todas maneras, Skeates también lo dejaría, después del 4, en manos de Gil Kane.

Tras el cierre de su revista, Hawk & Dove pasan a formar parte semi- estable de los Titanes, hasta la muerte de Don en Crisis. Después vendría la serie de los Kesel que arrancaba con un miniserie que dibujara Liefeld (lo mejor que hizo en su vida) en la que presentaban a Dawn Grainger, la nueva Dove. Cuando DC decide que en Armageddon 2001, el Monarca fuera Hank (en lugar del Captain Atom, como estaba pensado originalmente... ¿ vieron cómo todos los personajes de Ditko se relacionan?) la serie se cancela y todo se va a la mierda.

Después de infinitas idas y vueltas, cambios de identidades secretas y resurrecciones, actualmente Hawk & Dove son Dawn y su hermana Holly, creada por Geoff Johns en la serie de los Titans. ¿Y los de la miniserie de Mike Baron? Hay cosas que es mejor no recordar. (F.V.)

AL FREEZER

Después de casi una década en la cresta de la ola, Ditko pasa cinco años prácticamente bajo tierra. Entre 1970 y 1975, mientras Marvel le republica salvajemente miles y miles de páginas por año (por supuesto, sin pagarle), el procer sigue mansito en la editorial Charlton, famosa

EL SEÑOR TIERRA-4

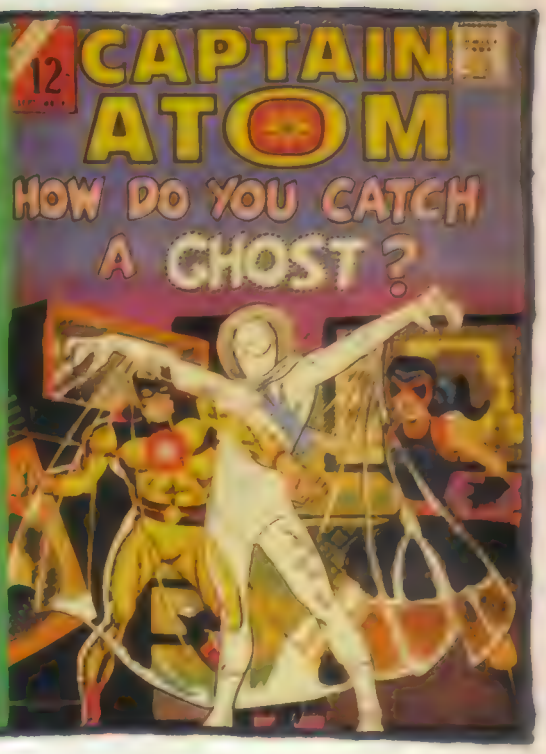
Por Fede Velasco

En 1983 Charlton estaba en la lona y DC decidió comprar la mayoría de sus superhéroes para quedarse con Watchmen pero al ver lo inmanejables y anacrónicos que eran los personajes de Charlton, DC (a partir de Crisis on Infinite Earths) decidió quedarse solo con Blue Beetle y Captain Atom. Es imposible contar de la vida y obra de Ditko en tan solo cuatro párrafos, así que vamos a hacer un poco de trampa y nos vamos a concentrar en los años de Ditko para esta editorial, por ser los más importantes de su carrera.

Captain Atom: Steve Ditko, el Capitán Atom, Adam Strange y el universo DC hacen un triángulo muy especial en la historia de DC. Ditko siempre quiso hacer un personaje de ciencia ficción, pero la editorial siempre prefirió que hiciera otra cosa. Cuando Ditko se fue de Marvel, DC le ofreció hacer lo que quisiera y Ditko aceptó. Así nació el Capitán Atom, el primer personaje de ciencia ficción de Ditko en DC.

Blue Beetle: El escarabajo azul, el Capitán Atom, Adam Strange, Hawkman y Kamandi son los únicos personajes de DC que pasaron de Charlton a DC sin cambiar de nombre. Ditko pasó a Blue Beetle a DC pero no quiso hacer la historia de Dan Garret. Prefirió hacer la Saga de la Justicia de Vidro.

The Question: Aunque en Charlton Ditko ya había hecho algunos personajes que eran representaciones de ideas de personajes, en DC Ditko llevó esa idea a un nivel superior. Creó a Rorschach, el personaje de Watchmen, antes que Alan Moore. Creó a The Question, el personaje de Denny O'Neil, antes que Denny O'Neil.



por darle a los autores muchísima libertad y bajísimos precios por sus historietas. Algún día haremos la nota de Ditko en Charlton, y va a tener unas 400 páginas, porque el volúmen de producción del maestro para esta editorial es realmente impactante.

Lejos de la percepción del fandom superheroico que lo había endiosado a mediados de los '60, Ditko dibujaba cualquier fruta en la calma y el cuasi-anonimato que le proporcionaba el trabajo en Charlton. Ocasionalmente dibujaba superhéroes, claro, pero la mayoría de sus trabajos de esta época tienen que ver con el terror, ya sea por el lado de los fantasmas o de los monstruos bizarros. Y cada tanto, despuntaba el vicio con breves historietas llenas de bajada de línea escabrosa, para ignotas editoriales o proyectos independientes gestados por amigos suyos.

VOLVER

Varios factores confluyen para que Ditko vuelva a los primeros planos en 1975. Por un lado, la aparición de la efímera Atlas/Seaboard, la editorial que rápidamente nuclea a varios de los autores que se habían ido en no muy buenos términos de Marvel. Ahí, Archie Goodwin y Ditko hacen buena letra con un comic llamado Destroyer, pero el ambicioso emprendimiento fracasa tras apenas un puñado de números. Pero Goodwin trabajaba también en DC y recomendó a los coordinadores que le dieran una nueva oportunidad al co-creador de Spider-Man. Así empieza, a mediados de 1975, la segunda etapa de Ditko en DC.

El primer proyecto en el que mete mano el maestro es Stalker, un título enrolado en el género de espada y brujería, parte de una línea de series con las que DC intentaba colgarse de las tetas de Conan, que era uno de los grandes best-sellers de Marvel. El único personaje de esta línea que prosperó fue Warlord (de Mike Grell) y Stalker duró apenas cuatro números, escritos por Paul Levitz y entintados por otro prócer, Wally Wood.

En Octubre del '75, DC le da una nueva chance a Creeper, que protagoniza el n°7 de la revista 1st Issue Special. Ditko pone toda la carne al asador para este guión del por entonces exitoso Michael Fleischer, pero no pasa nada. Otro fracaso con el sello de Ditko llega en Enero del '76, cuando a algún trasnochado coordinador se le ocurre darle su propia serie regular a Man-Bat, el a veces aliado y a veces enemigo de Batman que crearan Frank Robbins y Neal Adams. La quijotada dura apenas dos números, de los cuales el primero tiene un guión flojito de Gerry Conway y dibujos no muy inspirados de Ditko.

DE META CON AMOR

A mediados de 1977, Ditko vuelve a la carga con un nuevo n°1 en DC, esta vez con una creación suya 100% nueva: Shade the Changing Man. Acompañado por Michael Fleischer en los diálogos (al igual que Kirby, Ditko siem

pre tuvo enormes problemas a la hora de escribir diálogos coherentes), el maestro plantea la ambiciosa saga de Rac Shade, un fugitivo de otra dimensión que llega a la Tierra en un intento de limpiar su nombre, acusado de crímenes que no cometió. Para eso se vale de su Chaleco-M (que robo en Meta antes de cruzar a nuestra dimensión), que le otorga principalmente el poder de proyectar una imagen distorsionada de sí mismo, que mete miedo entre los criminales.

Y no le fue tan mal. Llegaron a publicarse ocho números y Ditko escribió y dibujó íntegramente el n°9, que coincide con la famosa Implosión de DC de 1978, cuando la editorial cancela de un día para el otro un tercio de sus publicaciones. Ese n°9 de Shade incluía como historia complementaria la presentación de The Odd Man!, un nuevo personaje de Ditko. Ambas historietas terminaron por editarse en forma casera y clandestina en el n°2 de Cancelled Comics Cavalcade.

Un último dato importante acerca de Shade: en ningún momento la serie parece ambientada en el Universo DC, ni establece ninguna relación con los personajes ya existentes. Para Ditko, Shade era una serie 100% personal, no un comic de DC. La primera vez que Rac interactúa con los otros personajes de la editorial es en Crisis on Infinite Earths (1985), donde cumple un rol mínimo. Más tarde será John Ostrander el que se dedique a integrarlo realmente al DCU, al incluirlo en la mejor época del Suicide Squad. Después vendrá la versión de Peter Milligan que -para qué te voy a mentir- no tiene un catzo que ver con lo que creó Ditko.

TIEMPO FINAL

En 1978, y en paralelo a la serie de Shade (que era bimestral), Ditko dibuja algunas páginas de una especie de novela gráfica de Wonder Woman, que se publica en el DC Special Series n°9. El guión es de Conway y también dibujan José Luis García López, Dick Ayers y Russ Heath, entre otros. Papita muy rara, seguramente ignorada por la inmensa mayoría de los fans tanto de Wonder Woman como de Ditko.

También en 1978, prepara otro regreso de Creeper: el bizarro justiciero va a ser tapa de la Showcase n°106... pero llega la Implosión y ese número no se publica nunca, excepto en fotocopias. Creeper venía en ascenso porque el propio Ditko estaba realizando historias cortas que salían como complemento de Batman y Superman en la revista World's Finest. En total salieron seis, entre los n°s 249 y 255.

Al año siguiente, se suman varios back-ups a Detective Comics y Ditko logra meter tres: dos unitarios protagonizados por Demon (con guiones de Len Wein) y aquel capítulo presentación de The Odd Man! pensado para el número inédito de Shade, que termina por ver la luz en Detective n°487 (1979). También en ese entonces, Paul Levitz toma las riendas de la Legion of Superheroes y lo lleva a su ídolo de la infancia a dibujar de modo intermitente en esa serie, a veces con historias largas y otras veces en back-ups. Entre 1979 y 1981, Ditko (resistido ferviente-mente por los fans de la Legión) acumula una interesante cantidad de páginas ambientadas en el Siglo XXX.

La última creación de Ditko para DC es también compartida con Levitz: se trata de Starman (el Príncipe Gavyn), una serie que combinaba superhéroes con ciencia-ficción y que debutó en Enero de 1980 en la revista Adventure Comics. Las aventuras cósmicas de Starman (sorprendentemente similares a las de StarLord, un héroe que en ese mismo momento debutaba en Marvel) ocupaban unas 9 páginas en cada número de Adventure y se extendieron a lo largo de 12 entregas, que nos narran el origen y su reconquista del trono del planeta Kranaltine, usurpado por su corrupta hermana, la princesa Clryssa. Pero esta saga apenas esboza el potencial del personaje. La chapa de este Starman llega un poco después, cuando Jim Starlin lo hace interactuar con Superman en DC Comics Presents, luego cuando muere en Crisis, y finalmente cuando en la serie de Starman de los '90 James Robinson lo da vuelta como un guante para convertirlo en un personaje de una riqueza descomunal.

BRUJAS, MOSTROS Y FANTASMAS

Durante todo su segundo período en DC, Steve Ditko no dejó nunca de colaborar con Charlton, la editorial cuya camiseta realmente tenía puesta. Como ya mencionamos, el grueso de su enorme producción para Charlton consistía en historias cortas para antologías de misterio, suspenso, terror, monstruos y ciencia-ficción limada... cosa que DC también tenía (aunque los fans le dieran escasísima pelota), y que usaba inteligentemente para foguear a nuevos talentos, o para darle cabida a autores ya no muy queridos por los lectores de superhéroes.

Estos eran los géneros en los que Ditko se sentía realmente cómodo (acá no necesitaba guionistas, ni dialoguistas, ni nada) y DC le dio vía libre para aportar su experiencia a revistas hoy ignotas, pero que en los '70 tenían su hinchada. La primera historia corta de Ditko fue en el n°16 de Plop!, la antología de humor coordinada por Sergio Aragonés. Pero enseguida arrancó para el lado más dark en House of Mystery n°236 y exploró a full esta veta con decenas de historietas para House of Secrets, Secrets of the Haunted House, The Unexpected, Ghosts y Weird War Tales. Para tratar de surfear la ola de Star Wars de fines de los '70, DC también recuperó su gloriosa tradición de antologías de ciencia-ficción y Ditko se convirtió en pilar (desde el n°1) de Time Warp, y colaboró en la resucitada Mystery in Space.

De hecho, la última colaboración, con la que el maestro cerró este ciclo en DC, fue una historia corta titulada Em, the Energy Monster, que se publicó en el n°221 de The Unexpected, en Abril de 1982. Ese mismo año comenzó a colaborar con la editorial Pacific (donde también estaba Kirby) y al año siguiente se sumó a las antologías de ciencia-ficción de otras dos nuevas editoriales: First y Eclipse, mientras despuntaba el vicio de los superhéroes en Archie (que cada tanto relanzaba a The Fly y otros justicieros) o con ocasionales laburitos en Marvel, y seguía -como siempre- fiel a la Charlton.

DOS CORTITAS

Hace casi 10 años, Ditko volvió a mojar en DC, con una historia del Spectre (escrita por Peter David y Bill Mumy y entintada por Kevin Nowlan), que se publicó en el Legends of the DC Universe 80-Page Giant n°1 (Septiembre de 1998).

Y hace muy poquito, DC desempolvó una historia corta de los New Gods, escrita por Mark Millar y dibujada por Ditko, que había quedado inédita de los tiempos en que Walt Simonson tenía a su cargo la serie de Orion (2000-2002), y que ahora apareció en el libro Tales of the New Gods. (A.A.)

ROB LIEFELD

Primera aparición:
Anaheim (California), 3 de Octubre de 1967

Debut Profesional: Stetch n°1 (ed. Silverwolf), 1986

HISTORIA Rob Liefeld nació, de eso estamos seguros. A la tierna edad de 20 años, ya trabajaba para DC Comics y Karl Kesel le entintaba los dibujos de Hawk and Dove. Después de un tiempo, y algunas peleas con su editor del momento, Liefeld (de ahora en más RI) decidió probar suerte en la Maravillosa Competencia. Y Marvel lo recibió con los brazos abiertos, con el título X que menos vendía en una franquicia que facturaba millonadas por número. Y como a nadie le importaba mucho el destino de la colección, RI obtuvo "súper poderes" para hacer con New Mutants lo que se le cantara. El escribía los plots, dibujaba, entintaba y Fabian Nicieza le dictaba los diálogos para que sus personajes no parecieran de cartón pintado. Inexplicablemente, las ventas crecieron y crecieron. RI, en una movida de una astucia inusitada para alguien que dibuja como él, rebautizó la colección X-Force y logró que su n°1 vendiera 4 millones de ejemplares, lo que lo convirtió en el comic más vendido de la historia (hasta que Jim Lee sacó el n°1 de X-Men pero esa es otra historia).

Pero las buenas migas no pueden durar para siempre. Decidido a obtener todos los réditos por sus creaciones, RI convenció a otros dibujantes de éxito como él para fundar su propia editorial. Claro, él inventó el nombre: IMAGE y sacó el primer comic: YOUNGBLOOD y se auto denominó "gerente general de la empresa". La idea, en realidad, era que cada artista creara su estudio y que Image sirviera como una plataforma unificada de presentación. RI creó Extreme Studios y desde allí... al infinito. La crítica especializada, a pesar del éxito comercial, habló muy mal de la obra de RI... en un evidente caso de persecución y envidia ante el éxito, la mayoría de los críticos argumentaba que a sus comics les faltaba algo importante: un guión o, al menos, cierta coherencia entre diálogos.

En 1996, los directivos de Marvel, desesperados por vender algo, lo convocaron para que renovara al Capi América y a los Avengers dentro del universo de Heroes Reborn. Junto a Jeph Loeb en los guiones y algunos amiguetes de Extreme en los dibujos, RI se lanzó a esta mágica aventura como un camión cargado de gasolina se lanza contra una pared de concreto. Y pasó lo más lógico: Marvel lo acusó de incumplimiento de contrato y lo sacó del proyecto (aparentemente, tenía un mínimo de ventas que alcanzar y él, de simple rebelde, no se acercó ni de casualidad).

Más problemas para el genio: sus compañeritos de Image lo acusaron de malversar fondos y recursos de la empresa y, lo que es peor, copiarles dibujos de manera descarada, poco profesional y obvia. El genio, en su ingenuidad, fue expulsado del proyecto que él mismo, en su genialidad, había creado.

Sin deseos de claudicar, funda Awesome! Una nueva editorial en donde dejar correr libre su imaginación. Esta vez la crítica acompañó, sobre todo porque RI decidió agregar guiones a sus comics. Grandes dibujantes, como Steve Skroce, abandonaron la seguridad de sus puestos laborales para arriesgarse en Awesome. Y es que RI garantizaba una libertad creativa pocas veces vista en una editorial mainstream. Pero el público no le renovó la confianza al californiano y nuestro avatar tuvo que cerrar su fábrica de sueños por falta de ventas.

En la actualidad, RI vuelve cada tanto a tomar los lápices tanto para Marvel como para DC. En los primeros, ha hecho Wolverine, X-Force y, más recientemente, revisitó el universo de los Heroes Reborn con Onslaught Reborn (con el también revisitador Jeph Loeb); con los segundos, ha hecho dos numeritos de los Teen Titans junto a Gail Simone y ha pinchado aquí y allá.

RI es el ejemplo perfecto del "síndrome del dibujante de los '90": un tipo egocéntrico, que ha hecho su fama en base a hombres de porte gallarda hasta para beber café, mujeres cuyos culos quedan siempre en primer plano (aún cuando están de frente) y armas kilométricas y cuadradas. Como dijo un crítico en medio de una barbacoa: "Tiene más dinero del que nosotros veremos nunca. Y aún así, no sabe dibujar un pie". **(Roberto Pulitano)**

DIJO LIEFELD:
"Yo estoy seguro de que Captain America es lo mejor que hice en toda mi vida. Las páginas tienen muchísimo trabajo de fondos, de narrativa, hasta los bordes de los cuadritos están cuidados. Yo tengo muy claro que esto le da por las bolas a mucha gente, que hay muchísima gente deseándome el fracaso, pero no les voy a dar el gusto".

Pág 50 **Supertipo/** Martín Santos •I• Pág 51 **Sin Título/** Aleta Vidal
Pág 55 **Lado B: Suelo Sagrado/** Guión de Mantella, dibujos de Vergara
Pág 59 **Potrero/** Guión de Secreti, dibujos de Lucero •I• Pág 62 **Lugano/** Ariel López V.

Portada por Diego Trípodi

SUPERTIPO
y
CHICO BOY
En: Lista uno di Cobido pibe.
x Santos
Esto es realmente frustrante. No podemos avanzar. Los piquetes y los cortes me están volviendo loco.
Paciencia Chico Boy, de esa forma no vas a lograr nada. Tenes que cambiar esa actitud negativa.
Por ejemplo, un tipo positivo era "El Hombre Pollo de Berazategui"
Una noche allá por el '77 -
...nos encontrábamos rodeados por un grupo de meta humanos castrenses. No teníamos ningún tipo de escapatoria hasta que de pronto...
Alto Hemos divididos sus fuerzas y los tenemos rodeados. Rindanse.
Guau Super Tipo, nunca recuerdo tu raiz peronista.
¿Y que paso?
No tengo idea. Lo encontraron al otro dia en una zanja. Yo tuve una emergencia impostergable. Pero si que era positivo.
¡¡¡Cagón!!!
FIN
http://santoscomic.blogspot.com

HAY DIOS QUE CUESTA
MMM...? NO TE LA PUEDO' ME QUEDE DORMIDA OTRA VEZ.
AAAUMMF...
TENGO UN MILLON DE COSAS PARA HACER! COSAS AGUPPIDAS PERO BUENO...
...ME GUSTARIA QUEDARME EN CASA, PARA ELLAS ES TAN NORMAL...
EN FIN, MEJOR ME APURO...
...QUEDAR LO MAS PARECIDA A MI MISMA LLEVA TIEMPO...
NADA QUE HACER, PREFIERO VOLAR...
DISCULPE...
BOLUDA!
QUIERO VOLVER AL BOSQUEEEE...
NOS PASA A TODOS.

DIAS EN LOS QUE MAS MADRUGO POCO A LA VEZ
SIGUIENTE..!
BUEN DIA... ME DIJERON QUE VENGA A ESTA FILA...
...NECESITO LEGALIZAR ESTAS COPIAS DE ESCRITURAS, Y SACAR UN PERMISO PARA CERCAR Y ALUMBRAR EL PERIMETRO QUE CONTIENE ESTAS PROPIEDADES...
SI, ES ACA ESTO, PERO PRIMERO ME TENES QUE LLEVAR ESTO A TIMBRAR ANTES DE LAS 7 AM, DESPUES PASAS POR LA VENTANILLA DE LA SEÑORA RUBIA PARA QUE TE DEN UN NÚMERO...
PERO... ESTOY HACE DOS HORAS ESPERANDO...
EL TRAMITE ES ASI... EL QUE SIGUEEEEE...!
AH! AHORA ESTA APURADO!
TE VOY A PEDIR QUE TE CORRAS...
MIRE; VOLAR DESDE MI CASA TODA LA MAÑANA PARA VENIR A ESTA CIUDAD OLOROSA LLENA DE MAL EDUCADOS COMO USTED YA ME MOLESTA BASTANTE, ASI QUE LE VOY A PEDIR...
PIBA, NO PUEDO HACER NADA, CORRETE...
NO ME CORRO NADA HAST... HUM? AY LA PUCHA!
PERO ALGO INESPERADO NUNCA ES POCO

HAY DIAS EN LOS QUE HAY REACCIONAR BIEN
VOS... POR QUE ME MIRAS ASI?
POR QUE TENES LAS OREJAS CON PUNTITAS... SOS UN HADA? JI JI JI
PODES VER MIS OREJAS? AY, QUE MAS ME VES?
SOS AZUL Y TENES ALAS, TE PUEDO PEINAR?
NO ME TOQUES!!!!!
ESA SONRISA!!! ME VAN A SEGUIR Y NOS VAN A MATAR!!! DEJA DE MIRARME NENAAAA!!!
TENGO QUE VOLVER A MI CASA! ME HABIAN DICHO QUE ME CUIDE DE LOS CHICOS, DE SUS OJOS! NO DEJA DE MIRARME! SOY UNA TORPE, ME VAN A VER TODOS AHORA!
CHAU!
?
SOY UN DESASTRE! COMO HADA Y COMO SER HUMANO! NO SOLO NO PUEDO MANTENER UN SIMPLE DISFRAZ, SINO QUE SALGO VOLANDO! Y PERDI LOS PAPELES PARA TIMBRAR MANANA!
EDAHIR, MI CHIQUITA NUEVE VECES TONTA Y MIEDOSA...
KHUI? QUE HACES ACA?
SIC TODO "DIVINA VERGUENZA..."

PERDÓN HASTA EN ESOS CASOS LA MAGIA ¿NO SIRVE?
VEO COMO LAMENTAS HACER MAL ALGO QUE ODIAS HACER
ME VISTE TODO EL DIA?
SIII.
...
POR QUE HACES ESTO?
POR QUE ME DICEN...
MMM... NO ES ESO. EN LA PROFUNDIDAD DEL CIELO PUEDO LEER LOS MIEDOS Y DESEOS DE HADITAS COMO VOS Y OTROS SERES QUE TAMBIEN ME HACEN REIR.
TODAVIA NO ME SALUDASTE, Y MI BESO?
POR LAS ESTRELLAS KHUI! NOS VAN A VER! YA VIERON MUCHO POR HOY.
VINISTE A AVERGONZARME? NO LEAS MI CIELO SIN PERMISO!
VINE A TRAER LA MAGIA QUE PERDISTE HOY. ADEMAS DE LLEVARTE A CASA TEMPRANO. HOY COCINO YO
QUE BUENO! ESTOY MUY CANSADA. TENES RAZON, TAL VEZ MAÑANA HABLE EN EL TRABAJO PARA QUE ME CAMBIEN DE SECCION
YUPII!
21:03 HS... NUMEROS MAGICOS LA PUERTA SE ABRE, VOLVAMOS A CASA
QUE SOLEMNE...!
SIEMPRE.
ME DEBES UN BESO. NO TE OLVIDES.
* VOLVEMOS A CASA

ASÍ DICEN
¿DISENTERIA?
CUESTA IMAGINAR A TAN BELLA MUJER EN ESOS TRAMITES
HMMM... EN VERDAD... PERO UN VERDADERO CABALLERO NUNCA LO HARIA
HMP... ¿Y CUANTO LLEVA AHI EL LEGUMBRISTA?
CASI CATORCE HORAS
Y MAS RESPETO SEÑOR MIO
ESTAMOS FRENTE A UN HOMBRE QUE TENDRÁ QUE VIVIR EL RESTO DE SUS DIAS CON EL ALMA HUECA
NO OLVIDE LO QUE DIJO ESE ESCANDALOSO ESCRITOR SODOMITA
LA00-8
"DONDE HAY DOLOR, HAY SUELO SAGRADO"

NNN...
NNNNNNN...
KA-KRAKKK
NO...
NOOOO...
¡DIOS...
NOOOO...!
¿NO, QUÉ, JAMES?

¡RE-REBECA!
¡SI ESTO ES UN SUEÑO... ES EL MAS CRUEL!
NO LO ES, MI AMOR..
¿¡A-ACASO EL LALDANO ESTÁ COBRANDO SU PRECIO?!
HA-HA. NO, JAMES... NO SERAS MATERIAL PARA LOS ALIENISTAS TAMPOCO
ESTO ES TAN REAL COMO NUESTRO AMOR
PERO...
AUN NO PUEDO CREER QUE HAYAS TENIDO EL VALOR, JAMES
NO PUEDO CONCEBIR MAYOR EXPRESIÓN DE AMOR. VAMOS, VAMOS
¿QUE?
SÓLO ESPERO QUE NO HAYA SIDO DOLOROSO, MI VIDA ¿PEDISTE AYUDA A ALGUN DOCTOR?
¡REBECA, MI AMOR... CONCÉDEME UN RESPIRO.. MI CORAZÓN VA A ESTALLAR, Y POR MÁS DE UN MOTIVO...!
¡¿QUÉ... ESTÁ SUCEDIENDO... A DÓNDE FUERON TODOS... DE DÓNDE SALE TODO ESTE HUMO? ¿Y ESTAMOS CAMINANDO SOBRE PASTO? SE SIENTE MUY BLANDO...
¿HUMO? ¿PASTO? ¡HA-HA-HÁ...! Aah... SIEMPRE EL MISMO BROMISTA, JAMES...
ESTÁS PISANDO ALGO SAGRADO...
AHORA APRESÚRATE..

Suelo Sagrado

Guión: Mauro Mantella
Dibujos: Marcos Vergara

Hay un momento sublime para todos aquellos que no sabemos jugar al futbol. Ni a ningun deporte.
Es aquel que llegamos al campito, cancha o potrero en el momento justo de la disparidad.
CHE FLACO, ¿QUERÉS JUGAR? SOMOS NUEVE Y NOS FALTA UNO.
POTRERO
GUION: GUSTAVO SECRETI
DIBUJO: GUSTAVO LUCERO
Jugar con desconocidos viene con ventaja. Desde el principio ellos son generosos con la pelota porque no saben todo lo que podemos dar
Que ciertamente es muy poco.
A quienes no sabemos jugar la pelota nos pesa.
No sabemos que hacer con ella. Nos tropezamos.
Nuestra mente va rapido imagina jugadas, pero nuestro cuerpo no puede ejecutarlas

La farsa solo dura algunos pases.
Invisibles para los rivales que nos esquivan y hasta no enrostran su lirismo.
Despues nos convertimos en fantasmas dentro del campo de juego...
Indeseables para nuestros compañeros que saben que entregarnos un pase equivale a perder la posesión de la pelota.

Un día de esos irrepetibles la escena se repitió.
Entré a la cancha rodeado de desconocidos.
Sacaron y me entregaron la pelota.
Recuerdo que cerré los ojos y patee hacia adelante.
La pelota hizo una parábola y se clavó justo en el arco. Gol de media cancha.
Todos se miraron, me abrazaron.
Sentí sensaciones desconocidas para mí.
A la siguiente jugada fingí un dolor y me retire de la cancha.
Nunca más volví a tocar una pelota. Porque como los grandes decidí largar en el mejor momento.
No importa que apenas duró unos segundos. Para mi será eterno.
FIN

LUGANO

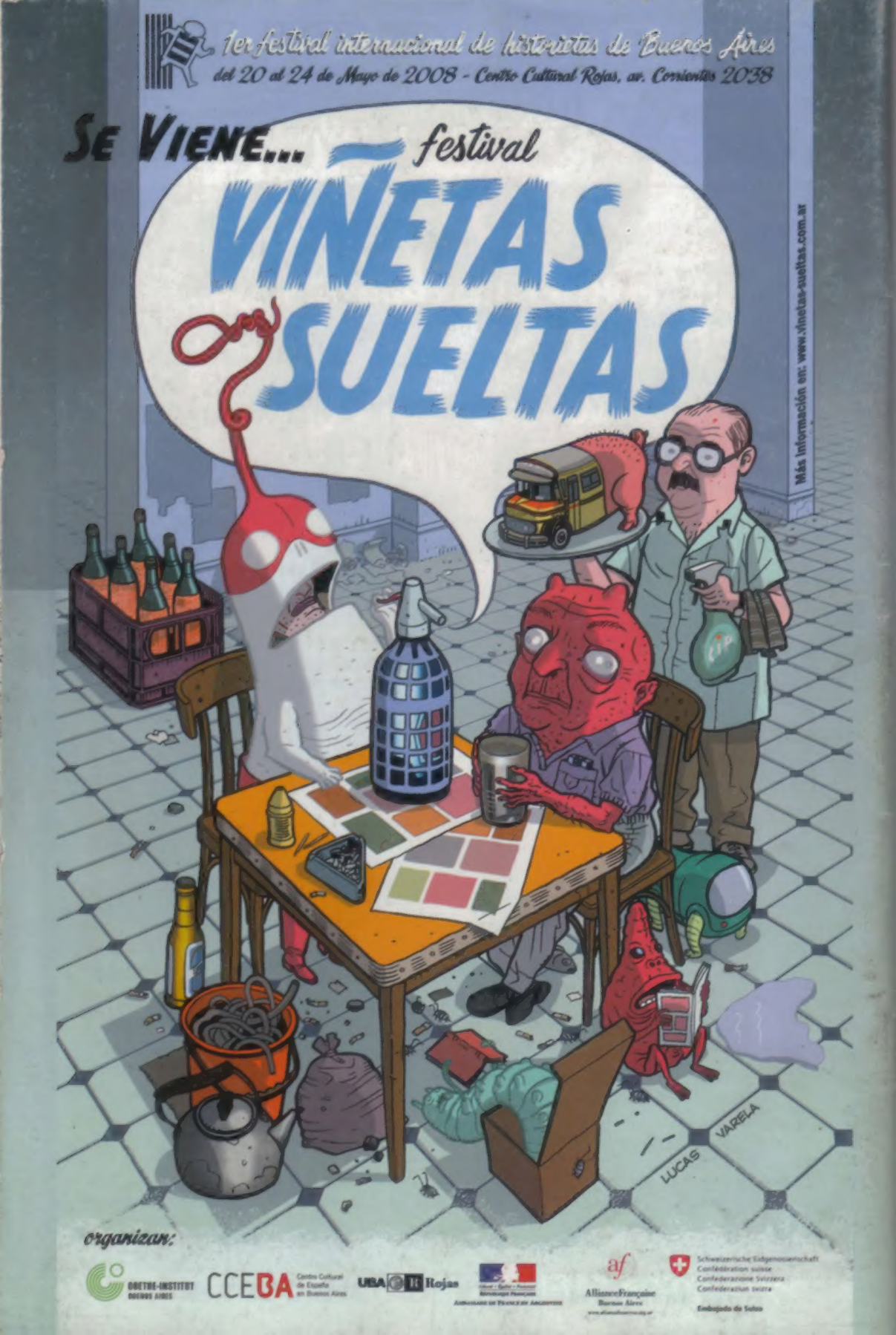
POR ARIEL LÓPEZ V.

LA GUARDIA BAJA

BUENAS...
¿QUÉ HACÉS BOLUDO? ¡LLEGÁS MEDIA HORA TARDE! NOS ESPERA RODO EN LA PIZZERÍA!
BUENO... ¡ES QUE ME PERDÍ!
¿CÓMO QUE TE PERDISTE? ESTAMOS EN CORRIENTES Y 9 DE JULIO!
ES QUE NO VEÍA EL OBELISCO!
QUÉ?
PENSÉ QUE ERA MÁS ALTO!
Á?
SI HUBIESE ESTADO LA GUARDIA URBANA, ME HUBIESEN GUIADO...
A MÍ ME JODÍA LA GUARDIA_EMPEZARON COMO MAESTRAS DE PRIMARIA QUE TE DECÍAN POR DÓNDE CRUZAR... Y TERMINARON SIENDO LOS GARCAS QUE TE HACÍAN LA BOLETA ...
A MÍ UNA VEZ ME AYUDARON...
A MÍ LO QUE ME JODÍA ERA QUE LAS MINAS DE LA GUARDIA URBANA ERAN TODAS FEAS Y GORDAS
¿NO VIÉRON?
TENÉS RAZÓN!! ERAN TODAS las QUE REBOTABAN de LA SOLIDARIA!
¿TE FUISTE AL CARAJO?
YA FUÉ, NO EXISTE MÁS LA GUARDIA...
Y... AHORA ESAS MINAS ¡¡ESTÁN TODAS SUELTAS!! ...TODO GRACIAS AL FACHO de MACRI
PIZZI
ZURDITO!
ATEO!
ANTES ESTABAMOS MEJOR...
FIN!

WWW.DISPARATE.COM.AR

ENTELEQUIA
Comicbookstore
MUÑECOS
COMICS EUROPEOS
Y AMERICANOS, MANGA Y ANIME
LIBROS DE ILUSTRACION Y ANIMACION
HISTORIETAS ARGENTINAS
WARHAMMER
CINE
CARTAS
ROL
PROXIMAMENTE PLANETA/DC
EXCLUSIVO EN NUESTROS LOCALES
Juramento 2584. Capital. 4788-4521
Talcahuano 470. Capital. 4371-0886
e-mail: info@entelequiaonline.com.ar
www.entelequiaonline.com.ar


1er festival internacional de historietas de Buenos Aires
del 20 al 24 de Mayo de 2008 - Centro Cultural Rojas, av. Corrientes 2038
Se Viene... festival
VIÑETAS SUELTAS
Más información en: www.vinetas-sueltas.com.ar
LUCAS VARELA
organizan:
OBETRE-INSTITUT GOETHE BUENOS AIRES
CCEBA Centro Cultural de España en Buenos Aires
UBA Rojas
AllianceFrançaise Buenos Aires
Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra
Embajada de Suiza